SEGA

TVゲーム 原画ギャラリー



©SEGA

SEGA

TVゲーム原画ギャラリー





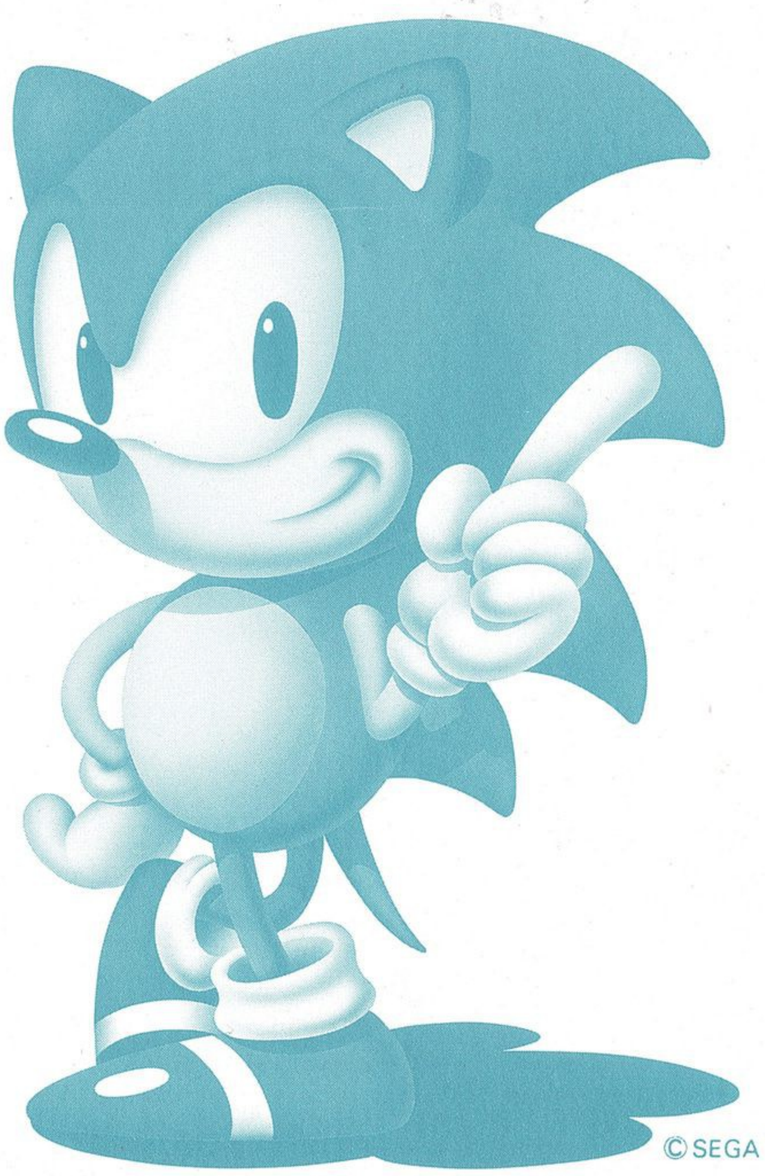
© SEGA

TVゲーム原画ギャラリー

発行 グラフィック社 g



SEGA



©SEGA

Video Game Illustrations

SEGA

TVゲーム原画ギャラリー



©SEGA

Video Game Illustrations

まえがき

■TVゲームにはロールプレイング、アクション、シューティング、ドライブ、スポーツ、シミュレーション、パズルなど数多くのジャンルがあり、それぞれのジャンルやゲーム内容を的確に表現したイラストレーションを前面にデザインされたパッケージが店頭を飾り消費者の購買意欲をそそります。

■パッケージはグラフィックデザイナーとイラストレーターがゲームコンセプトを基に作り上げていくものです。特にパッケージに描かれるメインイラストは、ゲームイメージをダイレクトに伝える重要な要素です。たとえば、ロールプレイングゲームにはストーリー性を重視した表現、アクションゲームには迫力のある表現、ドライブゲームにはスピード感や緊張感のある表現、スポーツゲームにはダイナミックな動きのある表現、パズルゲームには楽しく愉快な表現……というようにジャンルによって求められるイメージが異なります。イラストレーターはゲーム内容を理解しデザイナーやソフト開発者の希望などをふまえたうえで、自分なりのテクニックと創造力で個性豊かなものに作り上げて行きます。さらに、そのメインイラストはイメージにそった商品名ロゴマークとの組み合わせにより一つの作品となります。

■また、TVゲームを楽しく遊ぶための取扱説明書には、ゲームに登場するキャラクターを紹介するイラストが必要です。特にロールプレイングゲームやアクションゲームには主人公や仲間、敵など色々なキャラクターが登場します。これらのイラストと解説コピーとデザインの組み合わせにより取扱説明書となり、ソフト本体とパッケージングされひとつの商品として市場に出ていきます。

■今後、TVゲームのパッケージ用に描かれるイラストはソフトとハードの急速な進歩とともに、さらに新しい手法やイメージ表現が求められ、手書きで描かれるイラストがコンピュータ・グラフィックで描かれるイラストに変わり、TVゲームソフトの内容に負けないようなハイクォリティーで革新的な手法も要求されるでしょう。

■TVゲームイラストは、イラストレーションの中ではまだ新しい分野ともいえます。

■その集大成の第一歩として生まれたのがこの原画集です。これがTVゲームイラストとしての分野の確立と啓蒙に役立てれば幸いです。

セガ・デザイン設計部

Foreword

■ TV games cover a wide range of genres, including role-playing, action, shooting, driving, sports, simulation and puzzle games. In stores everywhere, the package design and cover illustration help entice consumers to purchase the software inside by representing the game genre and content.

■ The creation of the package design is a cooperative effort, with a graphic designer and an illustrator working together to produce a design based on the game concept. The main illustration is a vital component of the design, as it communicates the game image directly, without words. The type of image required differs based on the game genre. For a role-playing game, the story is emphasized; for an action game a powerful image is needed; for a driving game, an image communicating speed and high tension; for a sports game, an image demonstrating dynamic movement; and for a puzzle game, the image needs to convey pleasure and enjoyment. The illustrator must understand the game content and apply his or her own creativity and technique to produce a highly unique image based on the wishes of the designer and software developer. Add a title logo to the main illustration, and the product is complete.

■ Illustrations are also needed for the game's instruction manual in order to introduce the characters that appear in the game. Role-playing and action games in particular feature many characters, including the hero, his/her friends and enemies. The manual consists of the character illustrations arranged with explanatory copy which, combined with the software and the packaging, comprise the final product found in stores.

■ As rapid advances are made in hardware and software, new techniques and images will be required for package illustrations for TV games, and revolutionary new techniques will become necessary in order to produce high-quality hand-drawn illustrations that rival or even surpass computer-graphics illustrations and the game software itself.

■ TV game illustration is still a new area in the field of illustration. This book of original illustrations is a first step toward a compilation of techniques. I would be pleased if this effort were to contribute to the success and expansion of game illustration as a specialized field.

SEGA Consumer Design Development Dept.

目次 Contents

まえがき
Foreword 002

ロールプレイングの扉
Chapter Title: ROLE PLAYING 009

ソーサリアン
SORCERIAN 010

ヴァーミリオン
VERMILION 016

ファンタシースターⅡ〈還らざる時の終わりに〉
PHANTASY STAR Ⅱ 018

ファンタシースターⅢ〈時の継承者〉
PHANTASY STAR Ⅲ 020

ファンタシースター外伝
PHANTASY STAR, The Supplementary Story 024

ランドストーカー〈皇帝の財宝〉
LANDSTALKER〈Treasure of the Emperor〉 026

シャイニング＆ザ・ダクネス〈Shining & the Darkness〉
SHINING IN THE DARKNESS 032

シャイニング・フォース〈神々の遺産〉
SHINING FORCE
〈THE LEGACY OF GREAT INTENTION〉 034

シャイニング・フォース外伝〈遠征・邪神の国へ〉
SHINING FORCE,
The Supplementary Story
〈The Evil,Deity's Crusade〉 040

シャイニング・フォース外伝Ⅱ〈邪神の覚醒(めざめ)〉
SHINING FORCE,
THE SUPPLEMENTARY STORY Ⅱ
〈The Evil Deity Awakened〉 042

シャダム・クルセイダー〈遙かなる王国〉
SHADAM THE CRUSADER 044

レンタヒーロー
RENT A HERO 046









アクションの扉 047
Chapter Title: ACTION

ソニック・ザ・ヘッジホッグ 048
SONIC THE HEDGEHOG

ソニック・ザ・ヘッジホッグ2 050
SONIC THE HEDGEHOG 2

ソニック・ザ・ヘッジホッグ[GG] 053
SONIC THE HEDGEHOG [GG]

ソニック・ザ・ヘッジホッグ2[GG] 053
SONIC THE HEDGEHOG 2[GG]

ゴールデン アックス 054
GOLDEN AXE

ゴールデン アックスII 058
GOLDEN AXE II

ゴールデン アックスIII 062
GOLDEN AXE III

アックス=バトラー〈ゴールデン アックス伝説〉 064
AXE BATTLER
〈A LEGEND OF GOLDEN AXE〉

サイバーポリス イースワット 066
CYBER POLICE ESWAT

The GG 忍 068
The GG SHINOBI

The GG 忍II 070
The GG SHINOBI II

カメレオン キッド 072
KID CHAMELEON

ベア・ナックル〈怒りの鉄拳〉 073
STREETS OF RAGE

ベア・ナックルII〈死闘への鎮魂歌〉 076
STREETS OF RAGE II
〈Requiem to the Death Fight〉

ジュエル・マスター 078
JEWEL MASTER



ファンタシースター アドベンチャー 080
PHANTASY STAR Adventure

シャドーダンサー〈ザ・シークレット・オブ・シノビ〉 082
SHADOW DANCER〈The Secret of Shinobi〉

忍者外伝 084
NINJA, THE SUPPLEMENTARY STORY

エイリアンストーム 086
ALIEN STORM

獣王記 088
ALTERED BEAST

クラック ダウン 090
CRACK DOWN

アレックス キッド〈天空魔城〉 092
ALEX KIDD〈IN THE ENCHANTED CASTLE〉

ワンダーボーイV〈モンスターワールドIII〉 094
WONDER BOY IN MONSTER WORLD III

モンスターワールドII〈ドラゴンの罠〉 096
MONSTER WORLD II
〈Dragon's Trap〉

WONDER BOY III〈モンスターレア〉 098
WONDER BOY III MONSTER LAIR

シューティングの扉 099
Chapter Title: SHOOTING

スーパーサンダーブレード 100
Super Thunder Blade

ウィップ ラッシュ〈惑星ボルテガスの謎〉 102
WHIP RUSH
〈The Mystery of the Planet Boltegaz〉

G-LOC 104
G-LOC〈AIR BATTLE〉

アローフラッシュ 106
ARROW FLASH

ゲイングランド 108
GAIN GROUND

スペースハリアーII 110
SPACE HARRIER II

スペースハリアー 112
SPACE HARRIER



ドライブ&スポーツの扉 113
Chapter Title: DRIVING & SPORTS

スーパーモナコGP
SUPER MONACO GP 114

スーパーモナコGP[GG]
SUPER MONACO GP[GG] 114

アウトラン
OUT RUN 118

アウトラン[GG]
OUT RUN[GG] 118

ターボアウトラン
TURBO OUT RUN 120

スーパーリアルバスケットボール
Super Real BASKETBALL 122

スーパーリーグ
Super League 124

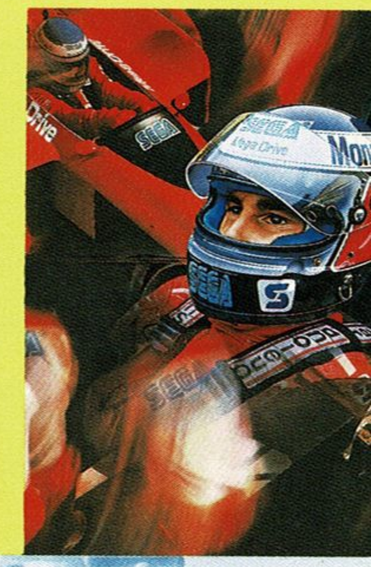
プロ野球スーパーリーグ'91
SUPER LEAGUE '91 126

THE プロ野球 '91
THE PROFESSIONAL BASEBALL '91 127

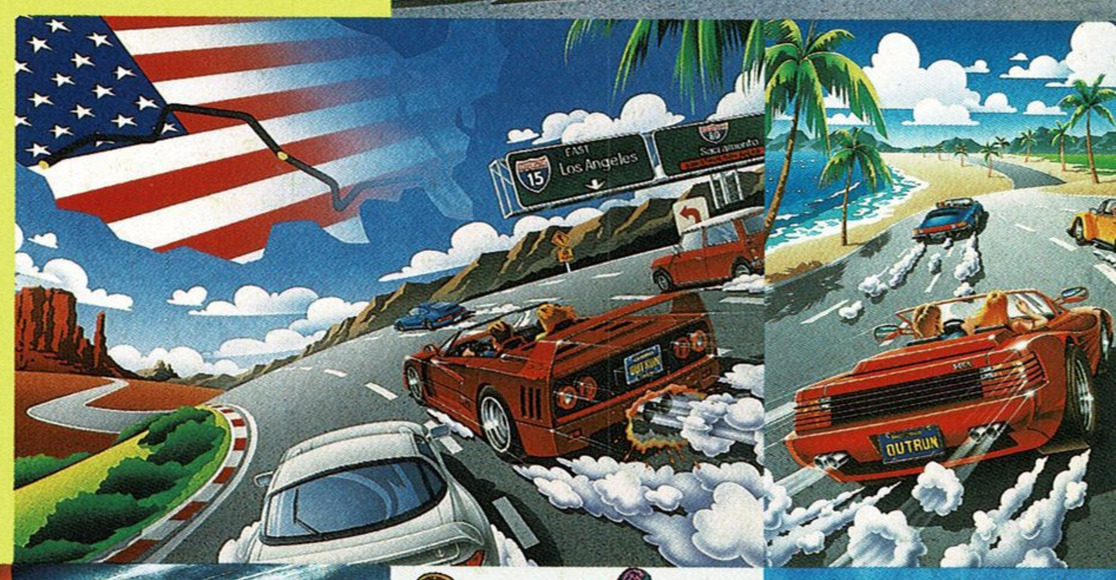
超〈ハイパー〉プロ野球 '92
HYPER PRO BASEBALL 128

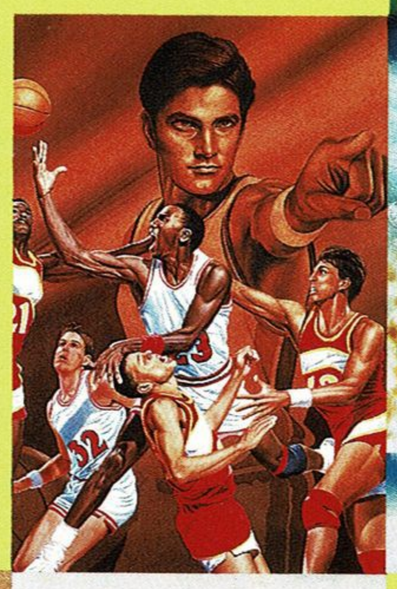
プロ野球スーパーリーグCD
SUPER LEAGUE CD 129

プロ野球GGリーグ
PROFESSIONAL BASEBALL GG LEAGUE 130







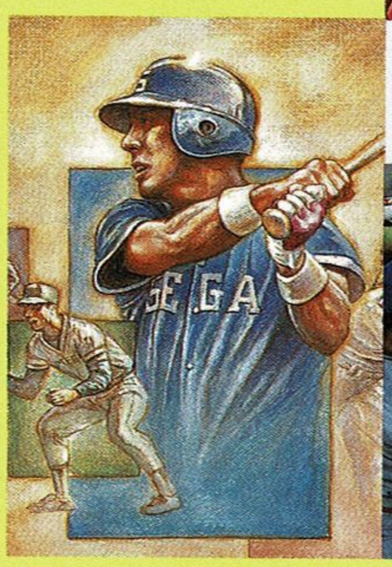


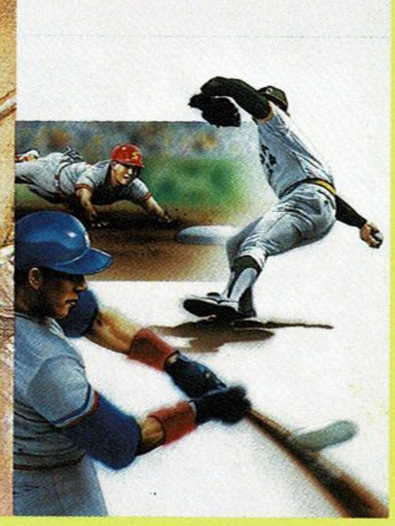


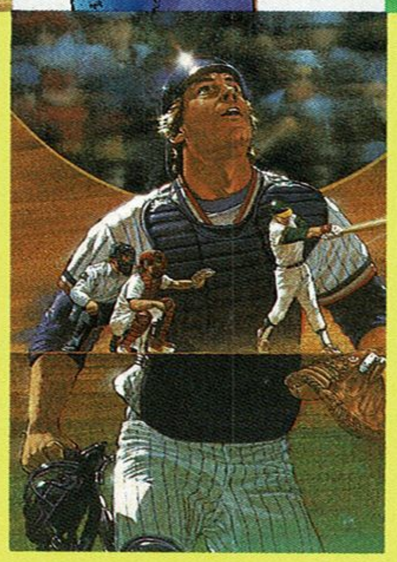


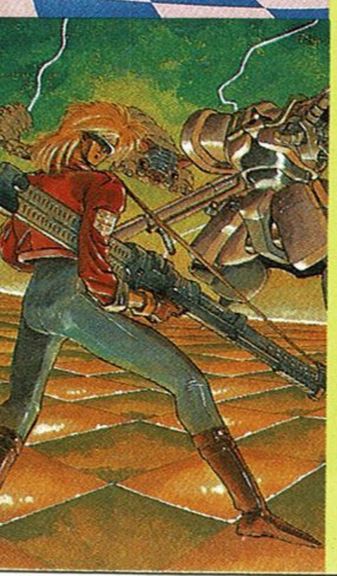












シミュレーション&その他の扉
Chapter Title: SIMULATION & OTHERS ……131

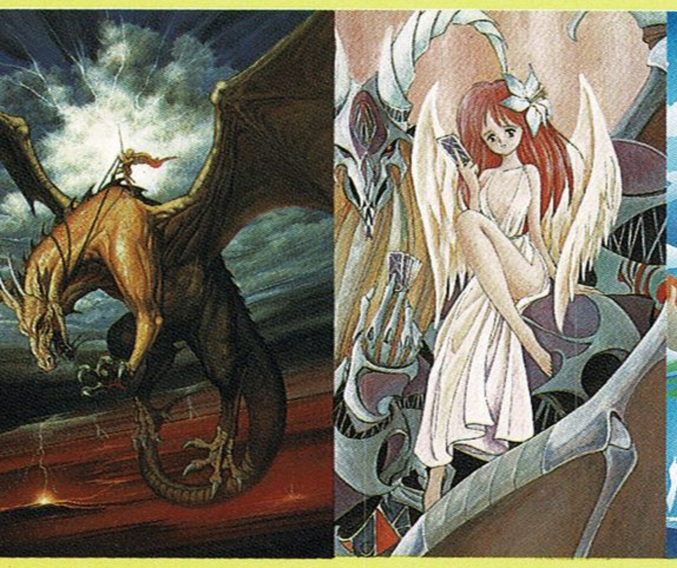
バハムート戦記
BAHAMUT BATTLE ACCOUNT ……132

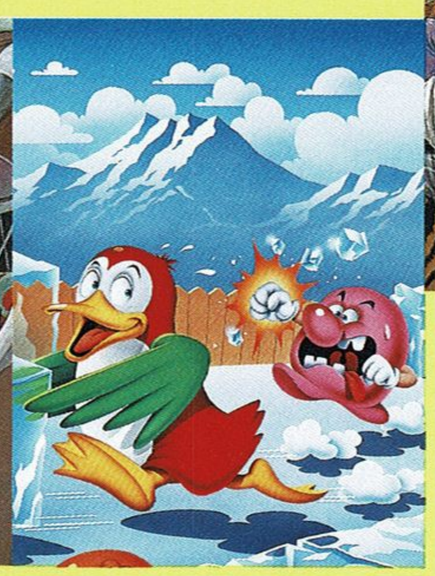
タロットの館
HOUSE OF TAROT ……137

ペンゴ
Pengo ……138

クイズスクランブルスペシャル
QUIZ SCRAMBLE SPECIAL ……140

対戦麻雀 好牌〈ハオパイ〉
MAHJONG〈HAO PAI〉 ……141









あとがき
Afterword ……142

Sega Video Game Illustrations

Copyright © by Sega Enterprises, Ltd.

Published by Graphic-sha Publishing Co., Ltd.
1-9-12 Kudan-kita Chiyoda-ku Tokyo 102 Japan

ISBN4-7661-0772-1

All rights reserved. No part of this publication
may be reproduced or used in any form or by any means graphic,
electronic, or mechanical, including photocopying,
recording, taping, or information storage and retrieval systems
without written permission of the publisher.

Printed in Japan
First Printing, 1994

ロールプレイングの扉

CHAPTER TITLE: ROLE PLAYING

ソーサリアン

© FALCOM 1987
REPROGRAMMED GAME © SEGA 1990

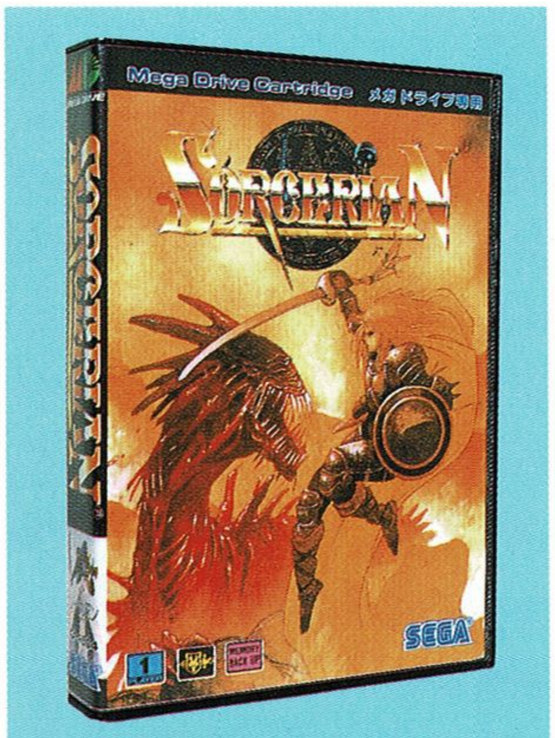
イラストレーター：米田仁士
Illustrator: Hitoshi Yoneda

◆使用画材　◆Drawing materials used
＊透明水彩、カラーインク、ガッシュ
＊ Clear watercolors, Color inks, Gouache

◆使用ボード　◆Board used
＊アルシュ　＊ Alush

■このイラストはシブくまとめてみました。ソーサリアンシリーズは特定の指示はなく自由に描けるので、のびのびと描いています。パソコン版のソーサリアンでも何十枚とイメージイラストを描いていますが、このイラストは気に入っている１枚です。

■ This illustration is rather subdued. In the SORCERIAN series, any illustrator can draw pictures freely without specific restrictions. For the personal computer version, I also drew several dozen image illustrations. This is my favorite one.

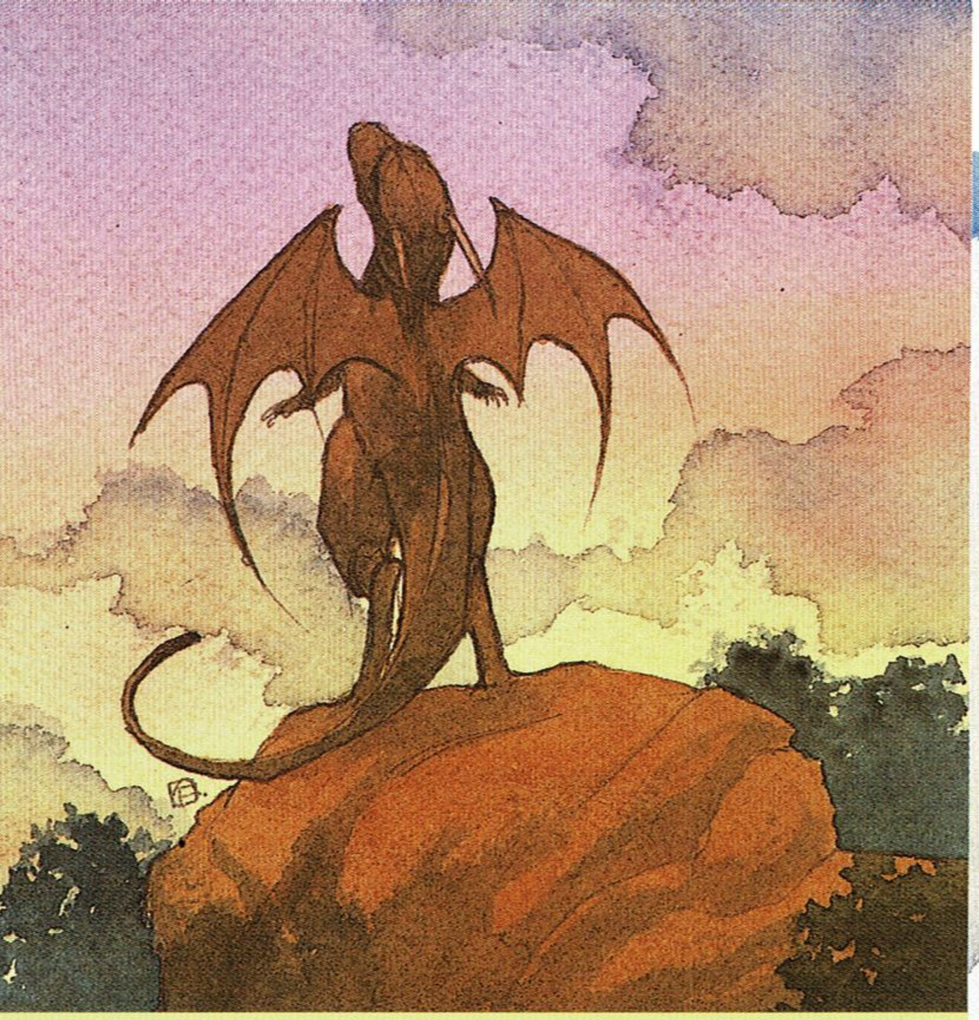


〈PACKAGE DESIGN〉

■パソコンソフトのパッケージを思わせるレイアウトにしてみました。「SORCERIAN」ロゴマークのバランスに注意しています。

■ I aimed for a layout which would remind people of a personal computer software package. The key was maintaining the balance of the "SORCERIAN" logo.



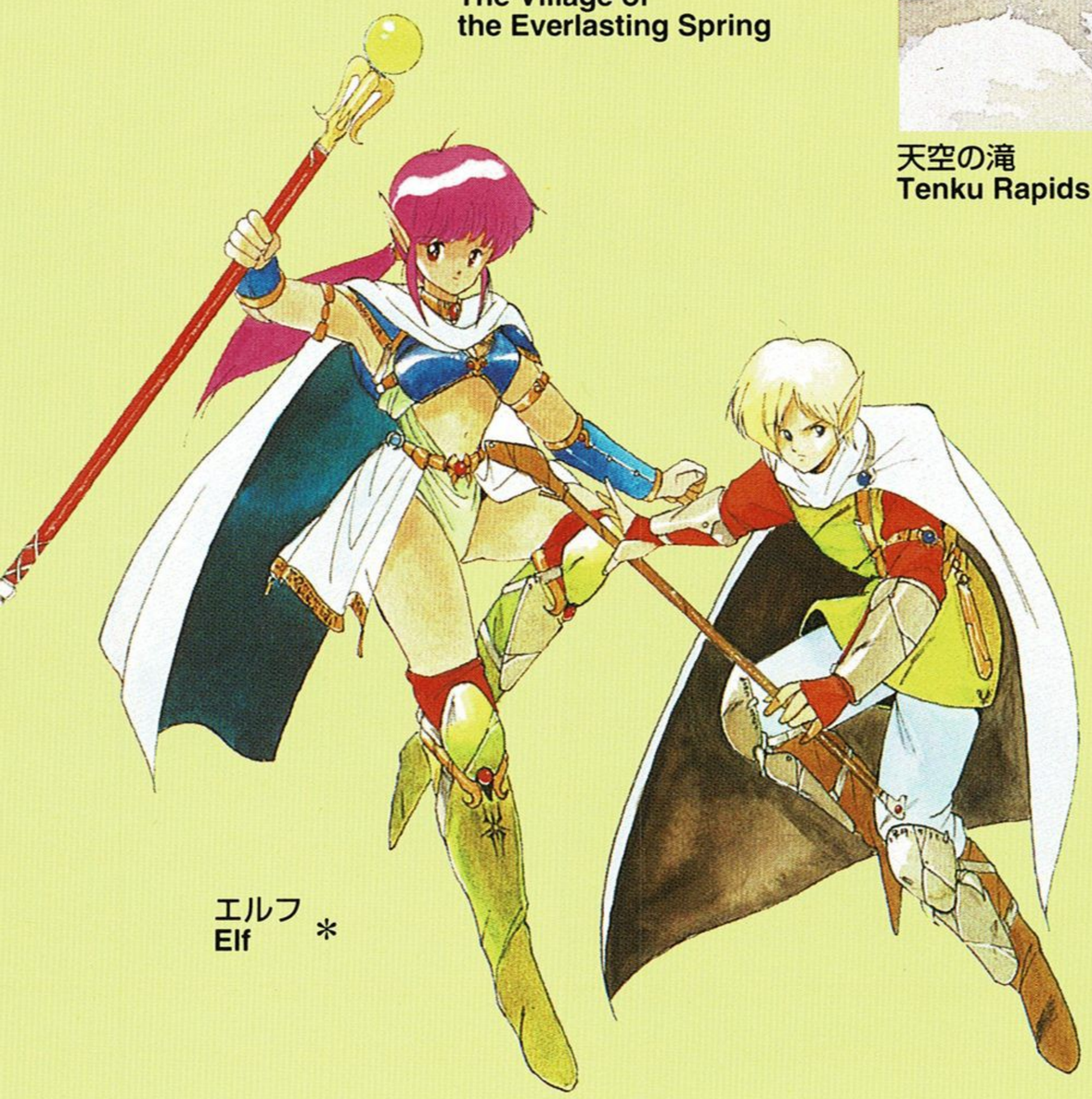


常春の村
The Village of
the Everlasting Spring

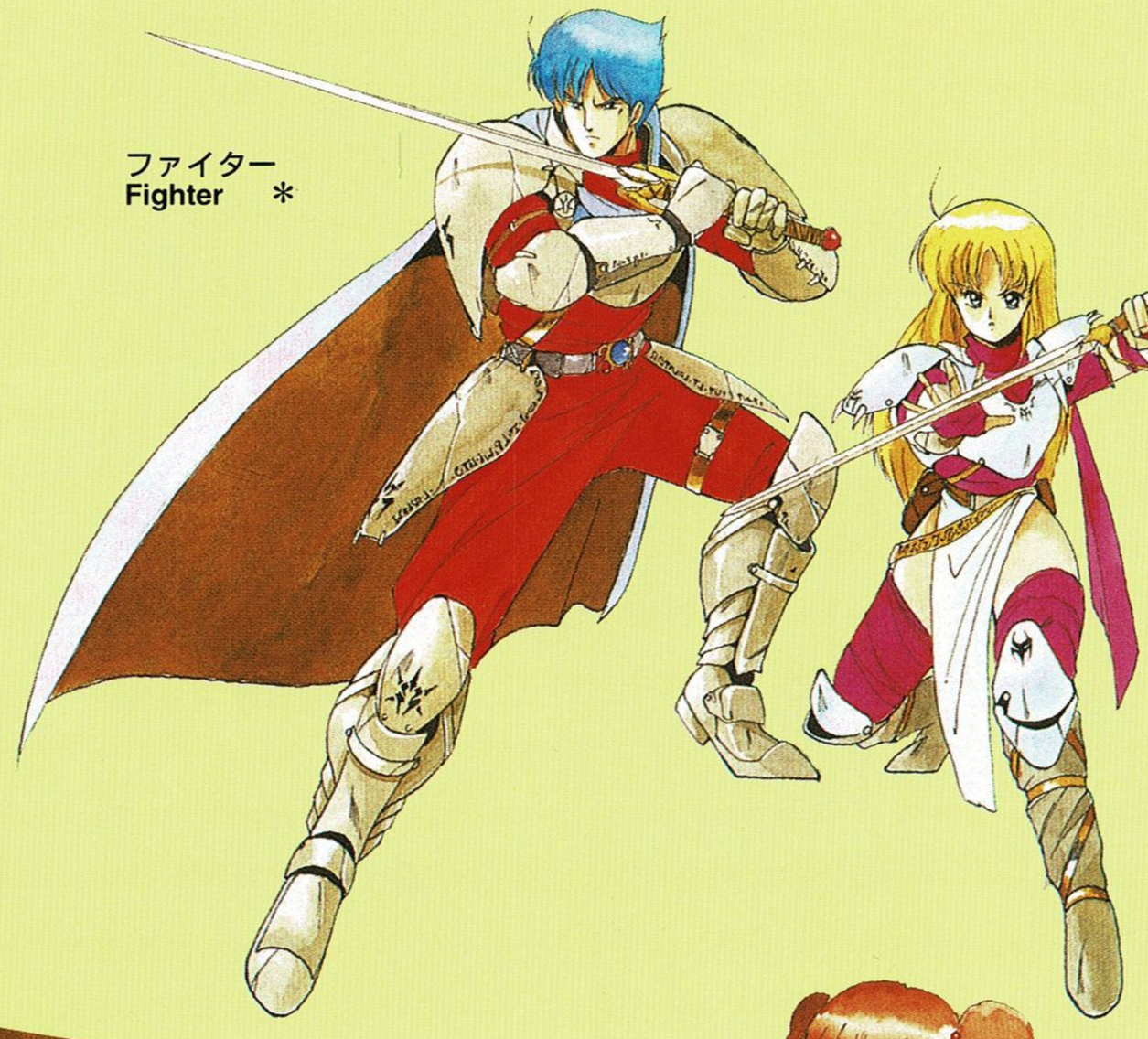


天空の滝
Tenku Rapids



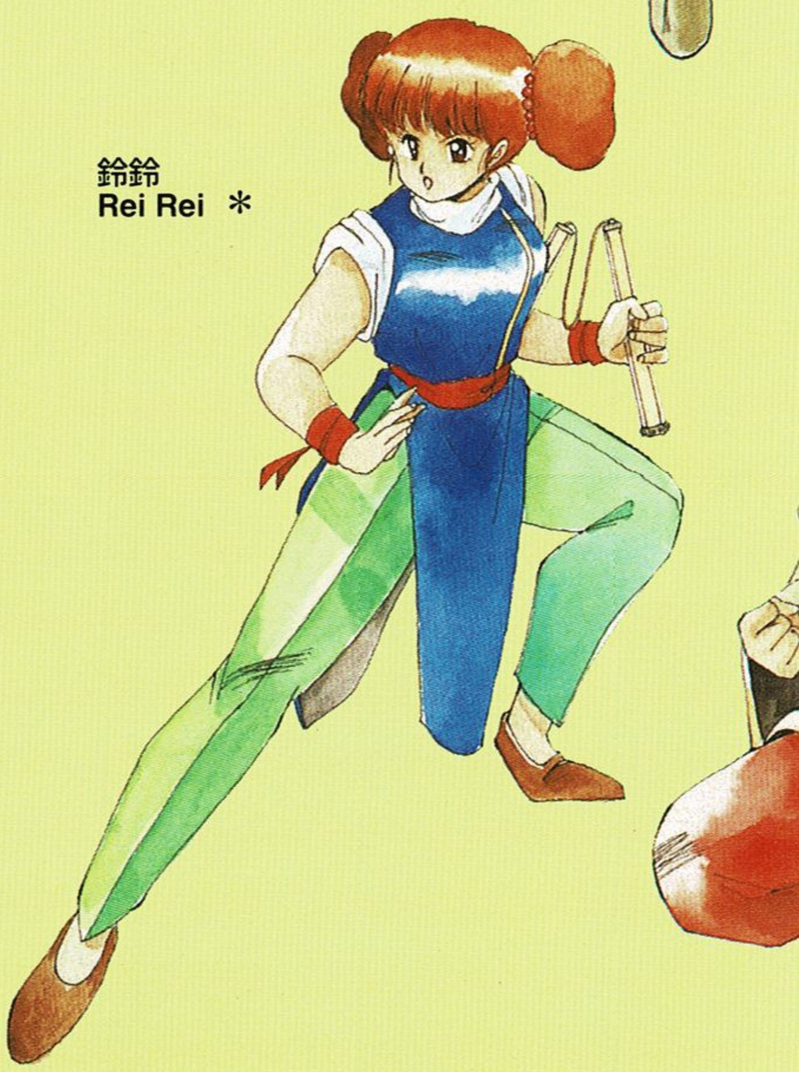


エルフ
Elf ＊



ファイター
Fighter ＊





鈴鈴
Rei Rei ＊

■取扱説明書のイラストのなかでは、「常春の村」のドラゴンの後姿が一番気にいっています。怪物映画で育ってきた世代にとって、怪物を描くのは想像性があって面白いですね。

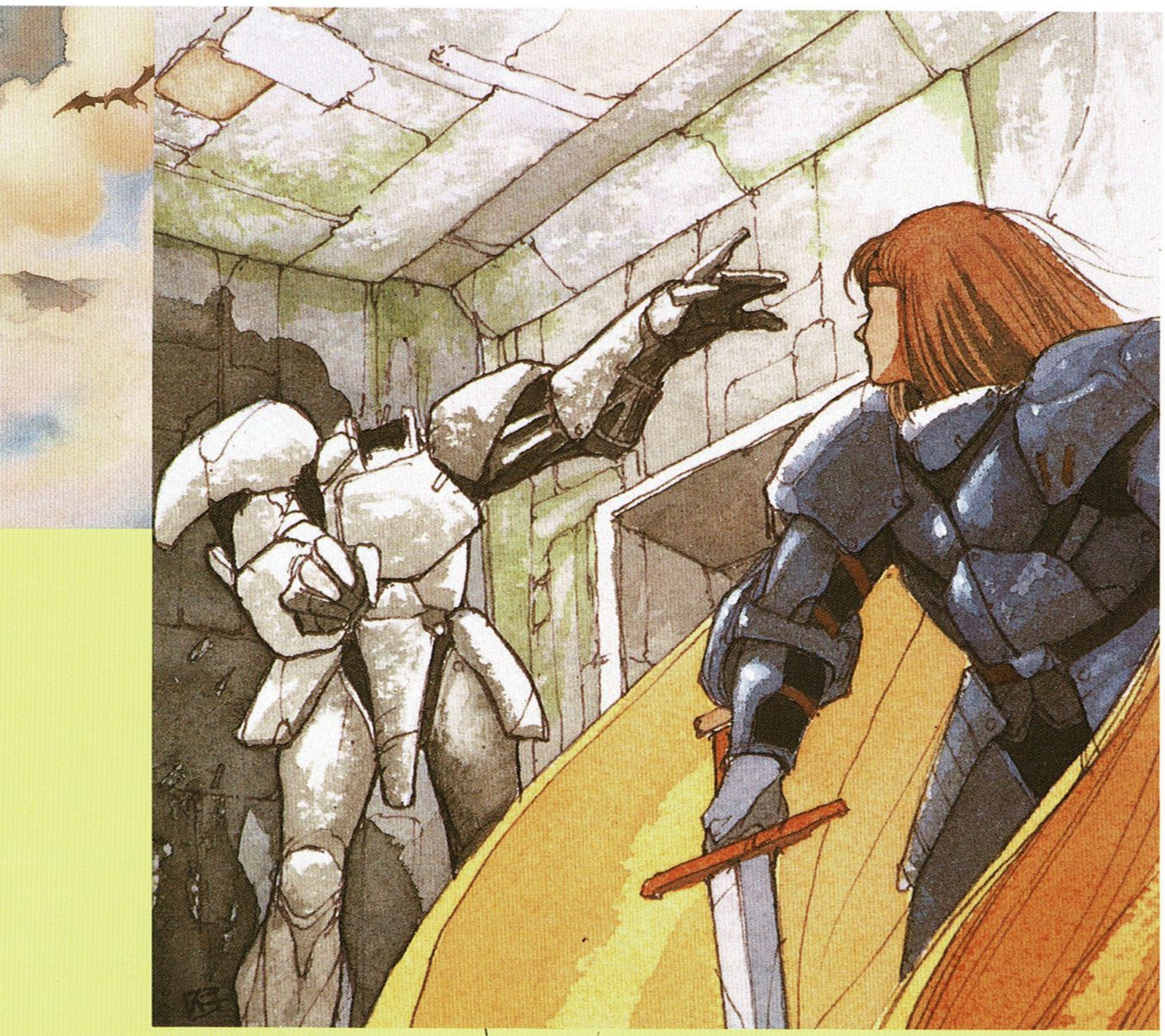
■Of all the illustrations in the instruction manual, the rear view of the dragon in the "The Village of the Everlasting Spring" is my favorite. I grew up in the generation of monster movies, and I find it very interesting to draw monsters.

イラストレーター：米田仁士
Illustrator: Hitoshi Yoneda

■このゲームは、１本の長いストーリーが展開されるのではなく、オムニバス形式で洗練された10本の短い物語を好きな順序でクリアしていく、画期的な内容のロールプレイングゲームです。固有のキャラクターを創りあげるのに、種族、性別、年齢から様々な職業を選択し、武器や魔法を手に入れるという独自の手法を取り入れたゲームでもあります。

■ In this game, ten short stories are arronged in an omnibus format to allow the player to clear them in the order he or she chooses. Therefore, it is a unique role-playing game. A key point is the special technique in which the player can create his or her own character by selecting a race, a sex, an occupation, etc. and a weapon or magic.

イラストレーター：セガ･研究開発部(＊印のみ)
Illustrator: SEGA Research and Development Dept. (with ＊ marks only)



灰色のダンジョン
The white Dungeon

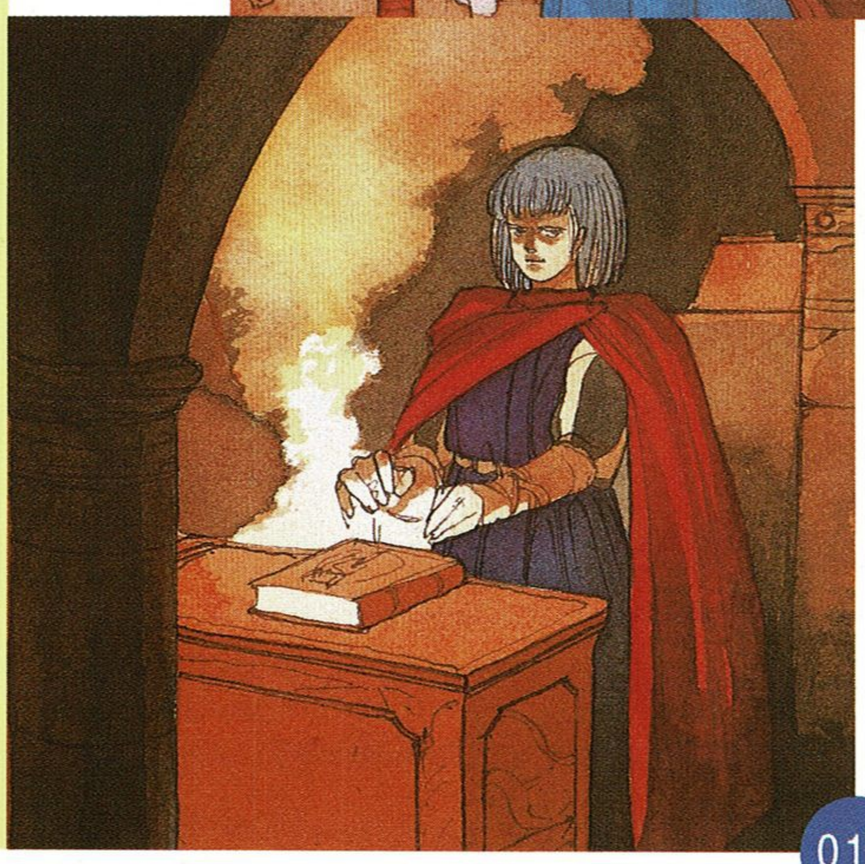
マリオネットの館
Marionette Palace





ドワーフ
Dwarf ＊

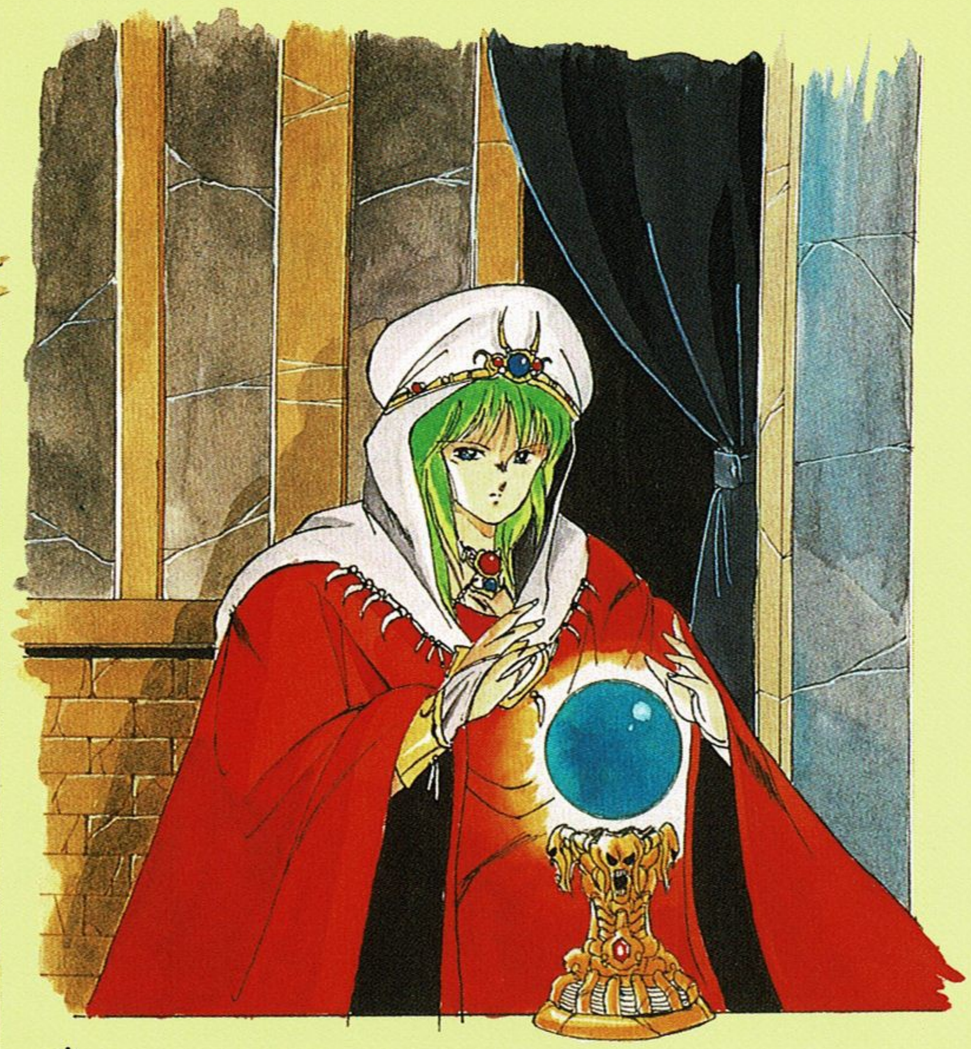
鈴鈴のじいちゃん
Rei Rei's Grandfather ＊



魔法使いの弟子
Apprentice Magician



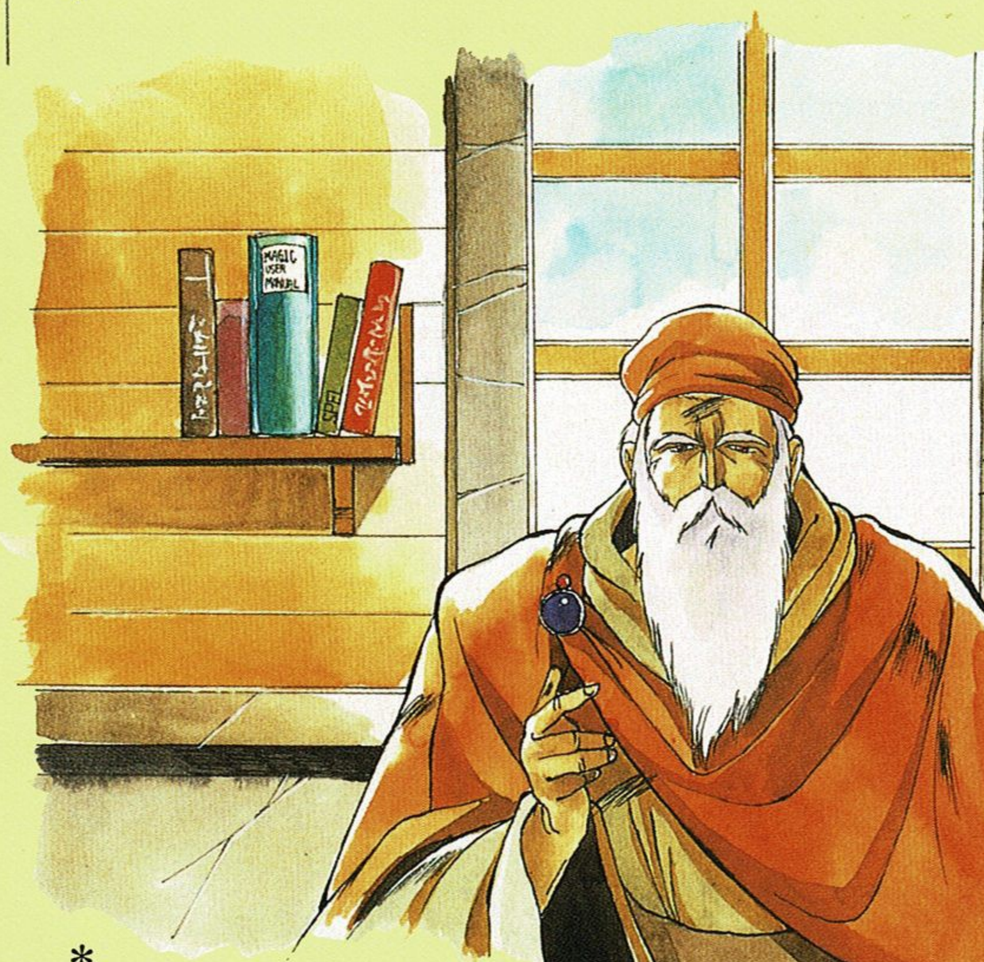
*



*

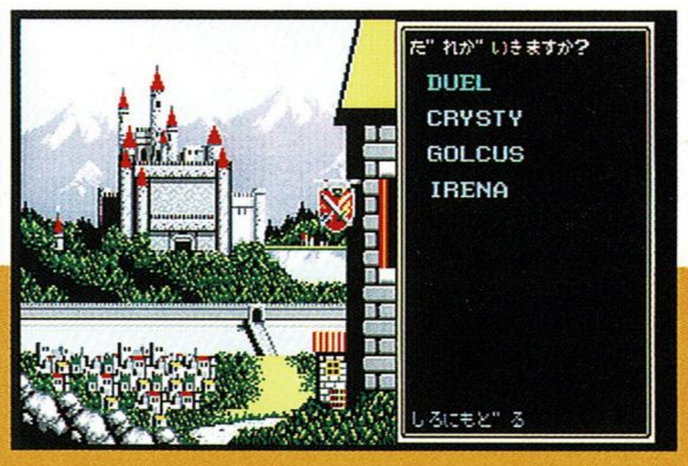


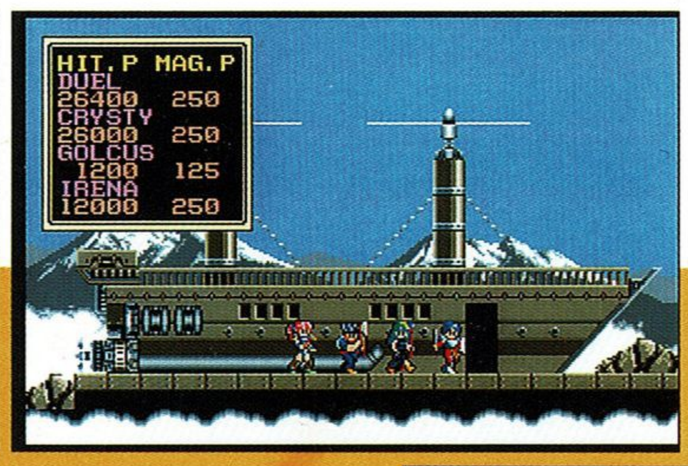
*



*



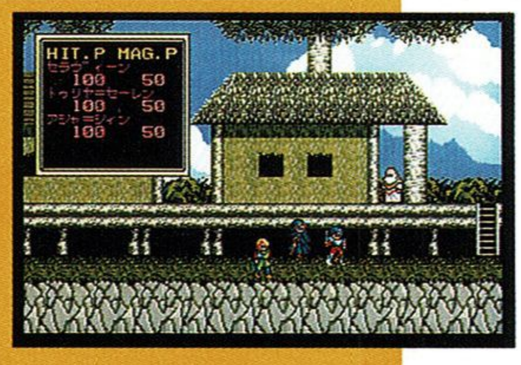


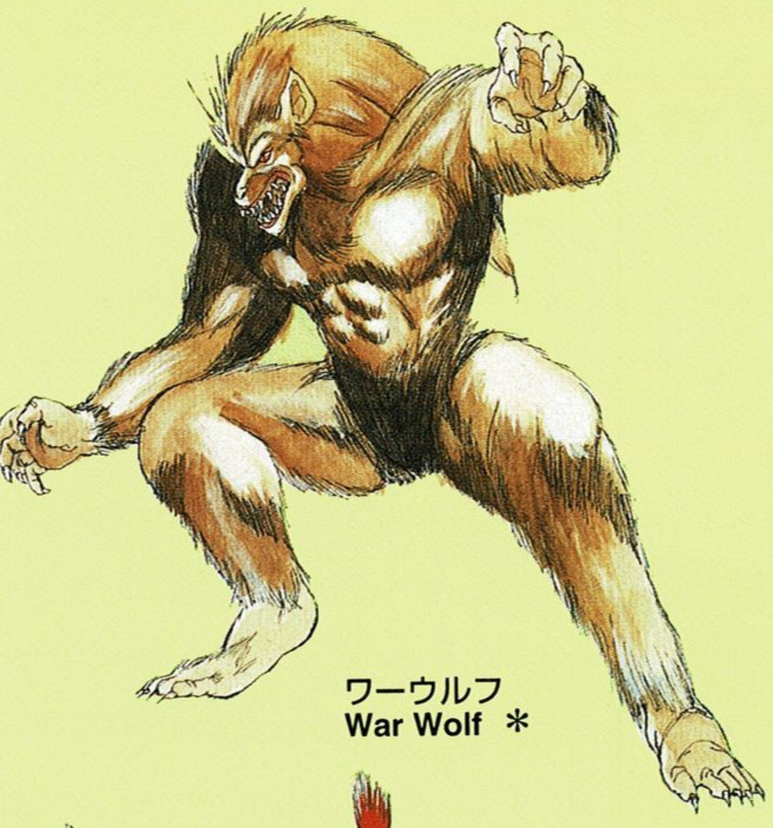


‹SCREEN SHOTS›

■もともとパソコン版が存在していたので、意識的に中間色を多用し差別化を心がけました。「天空の滝」の地形や木などは割とうまくいったと思います。ただ当時4メガに10本分のシナリオを詰め込んだので、容量的にきつかったことを憶えています。もう一度機会があれば大容量で思いっきり描き込んでみたいですね。

■As the personal computer version was already out, I used many intermediate colors intentionally to allow for change later. I think that I drew the landscapes and trees in the "Tenku Rapids" very well. I remember the memory capacity was not enough because ten scenarios were stored in 4M of memory at the time. If I had the opportunity to make this series again, I would make sure more memory was available, so I could draw with no such restrictions.

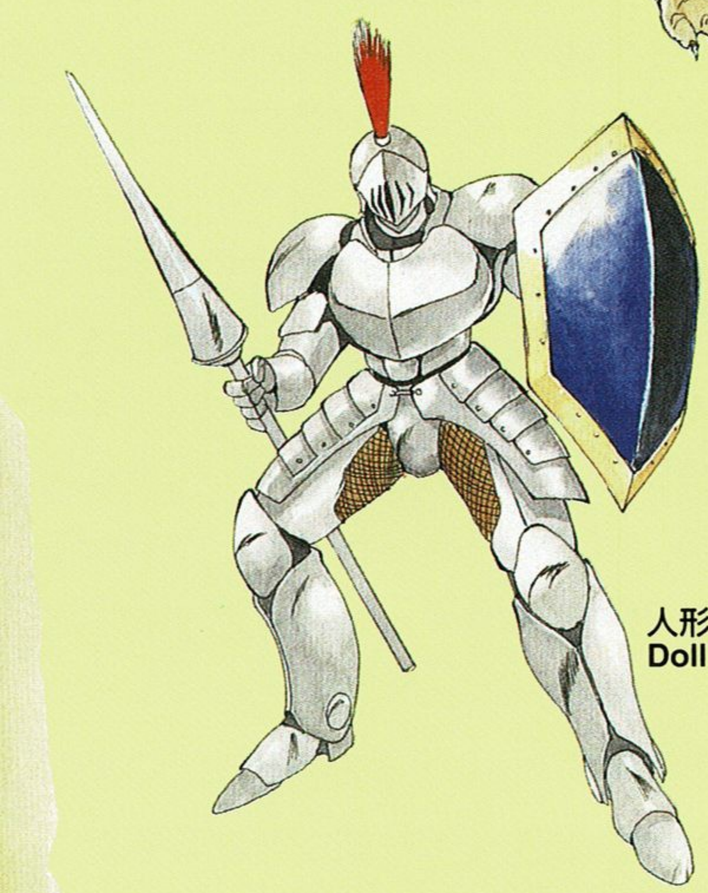




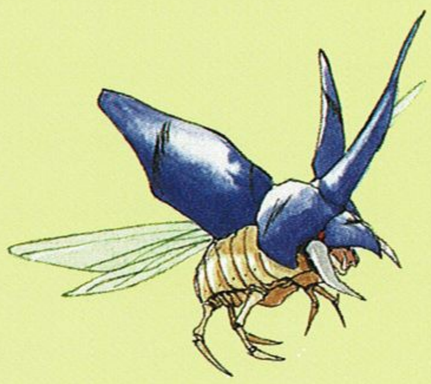
ワーウルフ
War Wolf ＊



フロストジャイアント
Frost Giant ＊



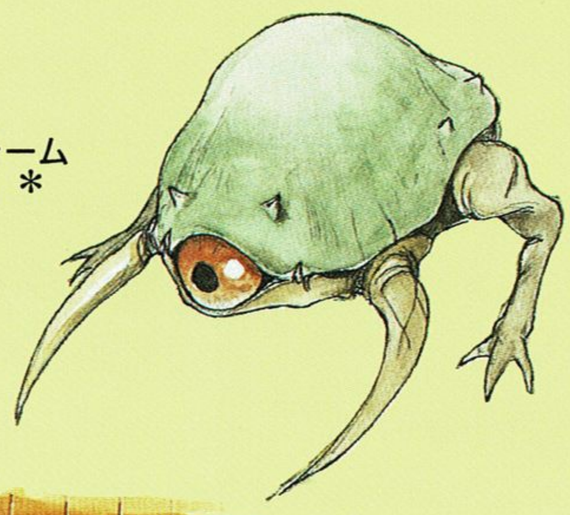
人形の騎士
Doll Knight ＊



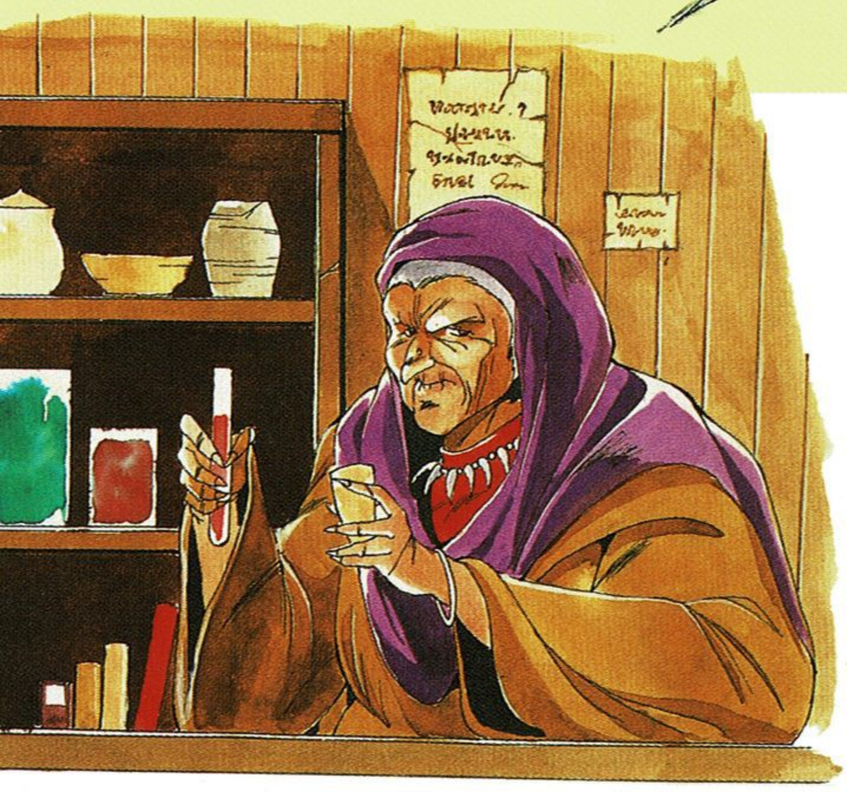
ライノソロスビートル
Rhinoceros Beetle ＊



リザードマン
Lizard man ＊



タートルウォーム
Turtle worm ＊



＊



＊

■このソーサリアンはイメージイラストよりも先にドット絵を作ったのですが、描き起こすときにはすでに各キャラクターたちがゲームのなかで個性を持ちはじめていたので、このキャラクターはきっとこんな感じだろうと想像しながら描きました。人間とモンスターはタッチを変えています。個人的には、操作方法などに出てきているデフォルメキャラクターたちが気に入っています。

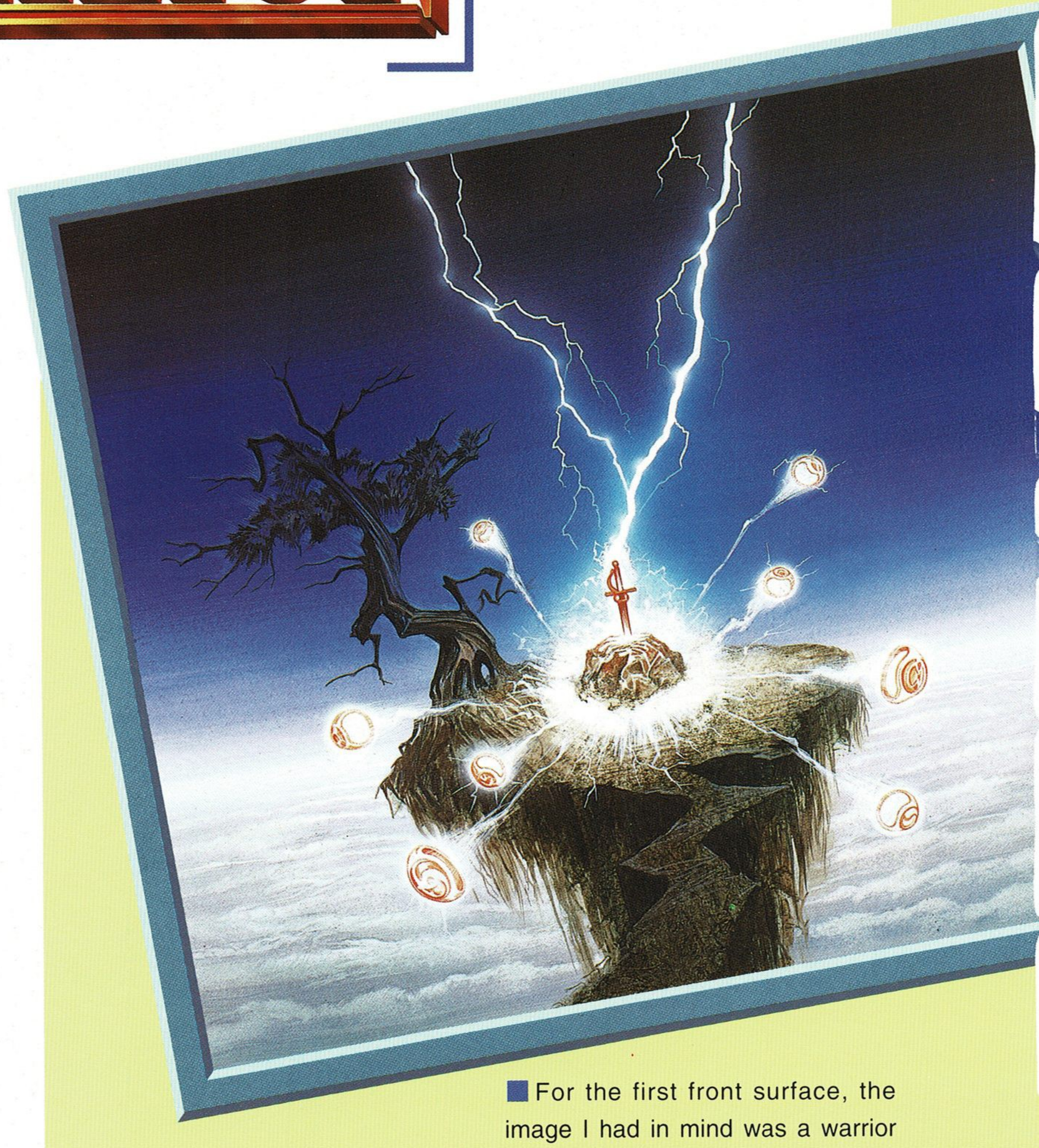
■ In this series, I made a dot picture before beginning the image illustration. As I did this, the characters began to have their own personality in the game. In my imagination, I continued to draw the characters. Human beings require a different touch from monsters. Personally, I like the deformed characters which appear in the Operating Procedure section.

イラストレーター：セガ･研究開発部(＊印のみ)
Illustrator: SEGA Research and Development Dept. (with ＊ marks only)

VERMILION

ヴァーミリオン

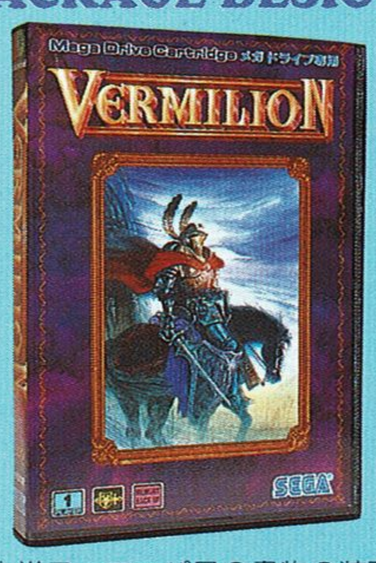
© SEGA 1989



■ゲーム中に展開される戦闘シーンは魔法を駆使するアクションシーンとなり、その他は2D、3D画面のマップを同時に表示しているフィールド画面となっています。このゲームは、アクション・ロールプレイングゲームといえるものです。画面は戦闘シーンの効果をあげるために赤色を中心に配色してあります。迫力あるサウンドはSSTバンドが担当し、ゲームの見所の1つになっています。

■The fighting scenes developed were made into action scenes making full use of magic. Other field scenes display 2D and 3D maps concurrently. This game may be regarded as a combination action and role-playing game. In order to raise the effect of fighting scenes, I tried to stress the red in the combination of the colors. The powerful selection of sound effects provided by the SST Band is one of the highlights of this game.

〈PACKAGE DESIGN〉



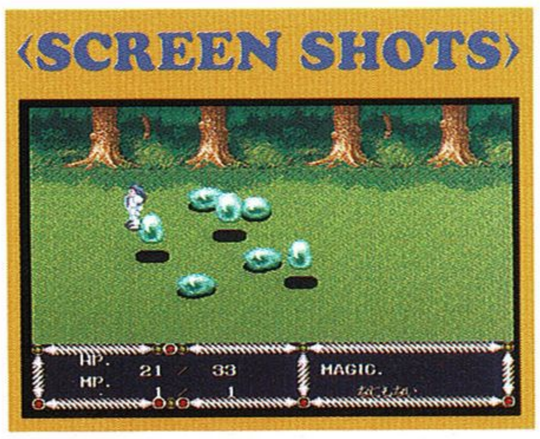
■中世ヨーロッパ風の書物の装丁をイメージしています。表面の地色の素材は、不透明水彩を使用してオリジナルの地紋を製作しました。

■The cover is designed in the image of the books of middle-age Europe. To make the ground color, I produced an original woven pattern using gouache.

■表面――戦場を求めてさすらう騎士が、戦いの静寂の中に身を潜めている、というのがイラストを描くにあたってのイメージでした。生身の人間以上の無敵の戦争マシーン、中世の亡霊というキャラクターを出すように努めました。裏面――剣と指輪のファンタジーと幻想の世界の最果ての地を表現しています。

■For the first front surface, the image I had in mind was a warrior wandering in search of a battle and giving himself up to the loneliness of the battle field. I tried to express an invincible fighting machine, more powerful than a living human being, and a character representing the spirit of a dead person from the Middle Ages. For the fourth front surface, I tried to describe a fantasy

〈SCREEN SHOTS〉





of a sword and a ring, as well as a remote land in a world of illusion.

イラストレーター：塩谷博明
Illustrator: Hiroaki Shioya

◆使用画材　◆Drawing materials used
＊アクリル系の絵具、色鉛筆
＊ Acrylic paints, Colored pencils

◆使用ボード　◆Boards used
＊水彩紙、BBケント紙
＊ Watercolor paper, Kent paper

■セガの仕事は初めてということもあって、少し緊張した覚えがあります。そのせいかメインイラストより、よけいな力の抜けた裏面の「ネイ」のほうが出来がよかったようです。だからというわけではありませんが、私の画集にはこちらを掲載しています。

■I remember I was a little nervous since this was the first time for me to take part in Sega's production. Maybe I was too nervous when I worked on making the main illustration. I think I did a better job in drawing Nei on the back, because I was rather relaxed then. This may be one reason that I put this one in my collection of pictures.

イラストレーター：米田仁士
Illustrator: Hitoshi Yoneda

◆使用画材　◆Drawing materials used
＊透明水彩、ガッシュ、カラーインク
＊ Watercloor, gouache, colored ink

◆使用ボード　◆Boards used
＊アルシュ　＊ Arché Paper

◆サイズ　◆Size
＊ 280 × 173mm



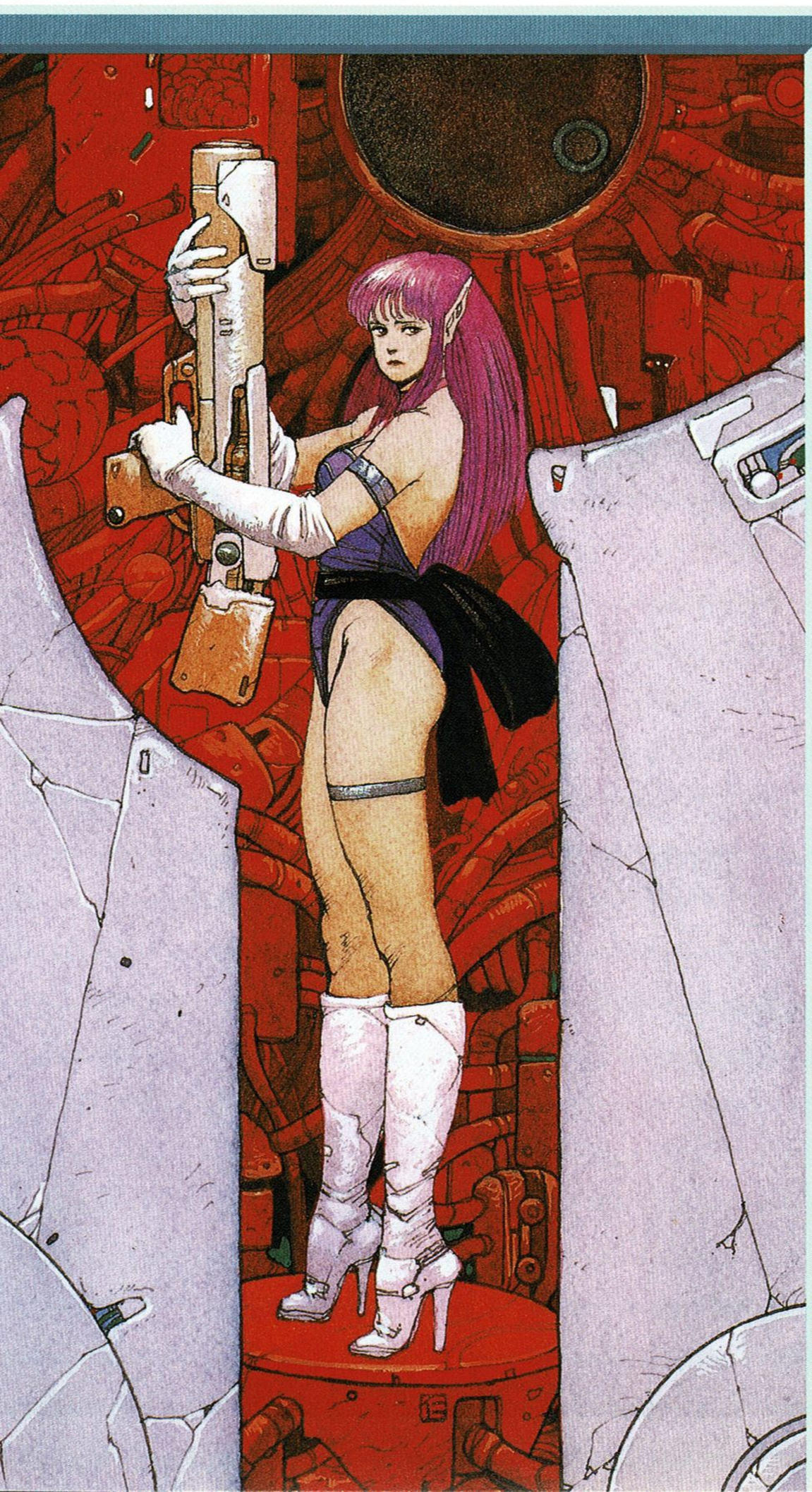
ファンタシースターII 還らざる時の終わりに

© SEGA 1989

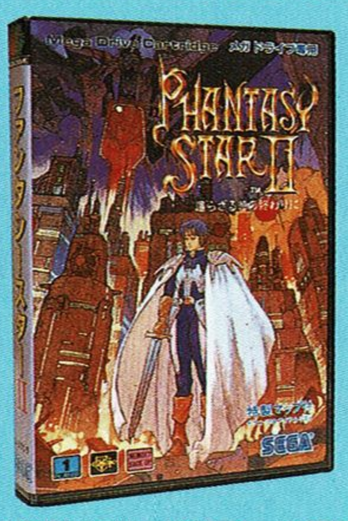
事件と謎を解決していく、ＳＦファンタジー風ロールプレイングゲームです。戦闘シーン時に展開されるアニメーションは見ごたえ十分。

■This is a role-playing game like a SF fantasy. The scene is set in the far future, a thousand years after the time of "Phantasy Star" (SEGA MARK Ⅲ). In the story, eight characters with special power including the hero (the game player) and Nei solve many mysteries which occur in the Argos solar system. Animation used in the fighting scenes is really worth seeing.

■前作「ファンタシースター」（セガマークⅢ版）の1000年後の未来が物語の舞台となり、主人公（＝ゲームプレイヤー）と「ネイ」を含む8人の特殊な力を持ったキャラクターが、アルゴル太陽系に起きた様々な



‹PACKAGE DESIGN›

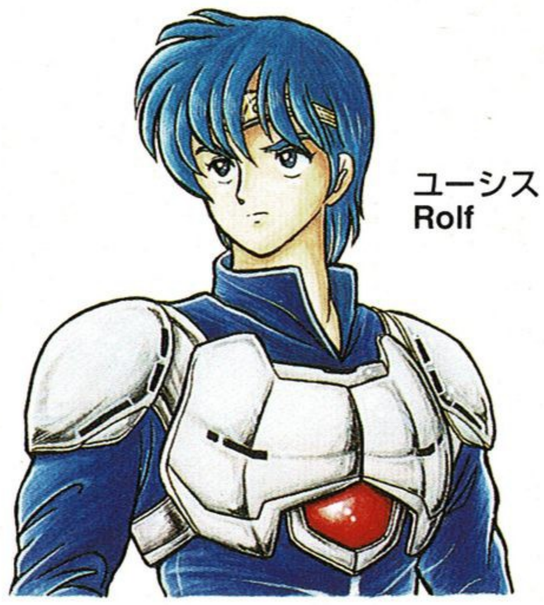


■開発側の強い希望で、米田氏にイラストをお願いしました。そこで、デザインするにあたっては、米田氏のイラストを活かすように心がけたつもりです。裏面のコピーや画面写真も最小限にとどめてあります。

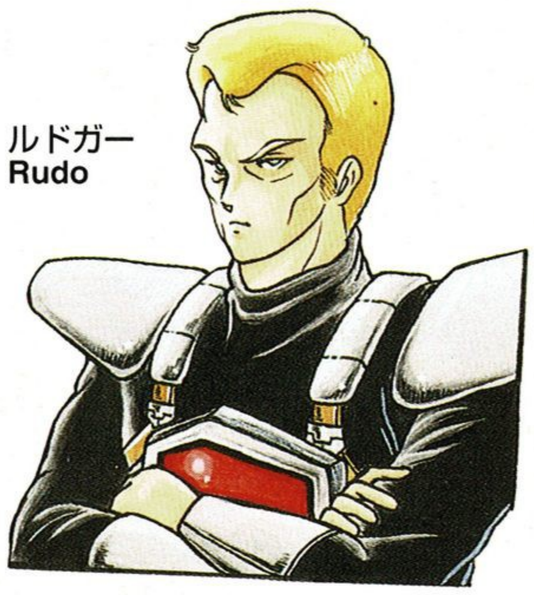
■In compliance with the strong requests of the deveropers, we asked Mr. Yoneda to take charge of the illustration. We tried to make his illustration as distinguished as possible. In order to do this, we minimized the number of catch copy and photos on the screen.



ネイ
Nei



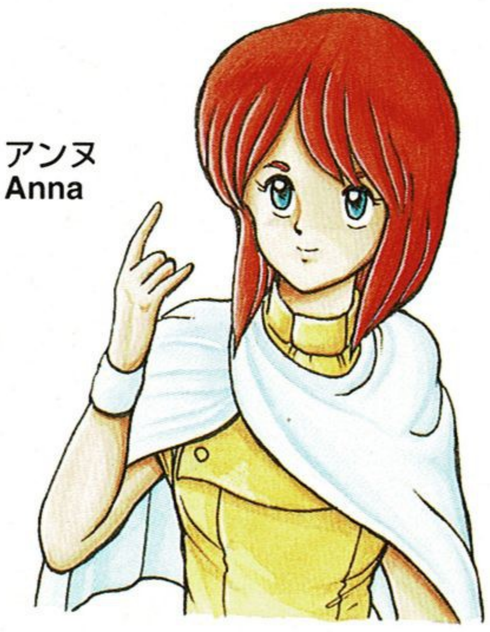
ユーシス
Rolf



ルドガー
Rudo

■当時入社間もなくだったもので、与えられた仕事の重要さも考えず安易に描いてしまって今でも後悔しております。また、雑誌に発表された当初は「アニメの絵はイヤだっ！」といわれたことも今となっては懐かしい思い出です。

■As a mere freshman at that time, I regret not having taken my work more seriously. I can laugh now as I remember comments such as, "We don't like animation pictures!" when my works were inserted in magazines.



アンヌ
Anna

イラストレーター：セガ・研究開発部
Illustrator: SEGA Research and Development Dept.





‹PACKAGE DESIGN›

■パッケージの表面のイラストとロゴイラストとのバランスを保つために、囲みをつけてみました。

■I designed the frame to keep the illustration and logos on the package well balanced.



ファンタシースターIII 時の継承者 ™

© SEGA 1990

■ジャンルがロールプレイングなので、奥深い物語性を重視しました。原画では主人公の青年を低い位置から仰ぎ見た視点にし、背景は嵐の前のあの何ともいえない不安感と高揚感を出せたらと思い、わざと具体的なものは描かず、背景にどんよりとした空のようなものを描いて、その効果をねらっています。

■I emphasized the interesting story of this role-playing game. In the beginning, the hero was viewed from a low position. I designed the background to make the player feel nervous and uneasy, as before a storm. I drew no concrete things intentionally but added a cloudy sky in the background to stress the effect.

イラストレーター：セガ・研究開発部
Illustrator:SEGA Research and Development Dept.

◆使用画材　◆Drawing materials used
＊リキテックス　＊Liquitex

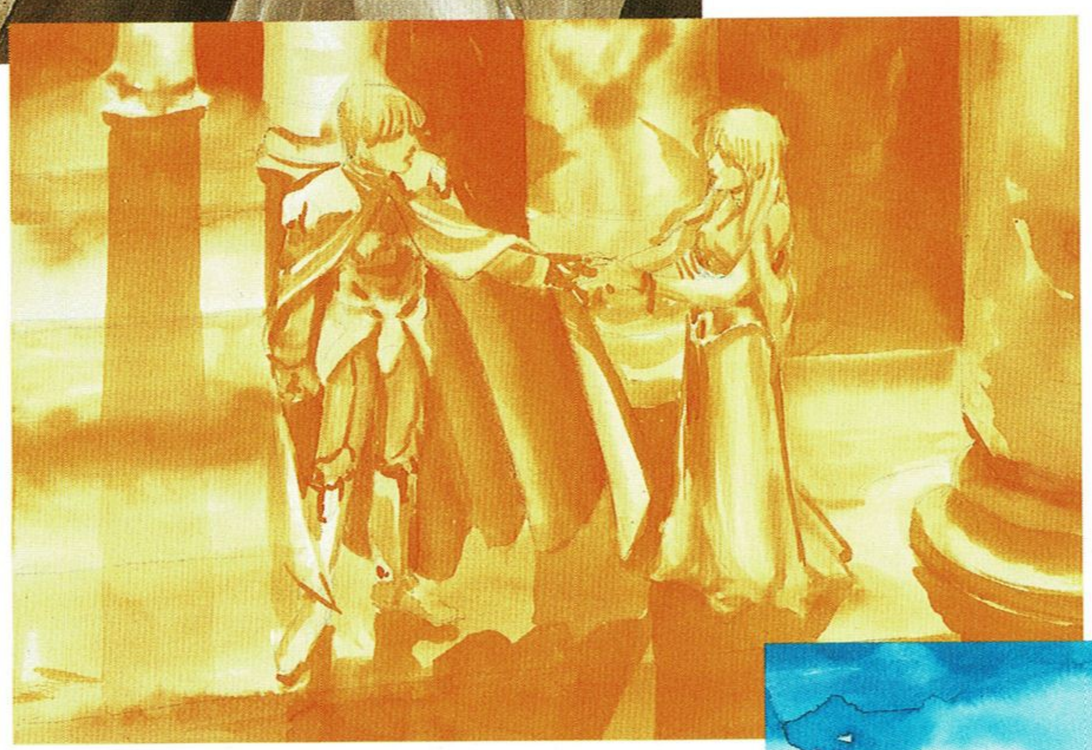
◆使用ボード　◆Board used
＊クレセントボード　＊Crescent Board

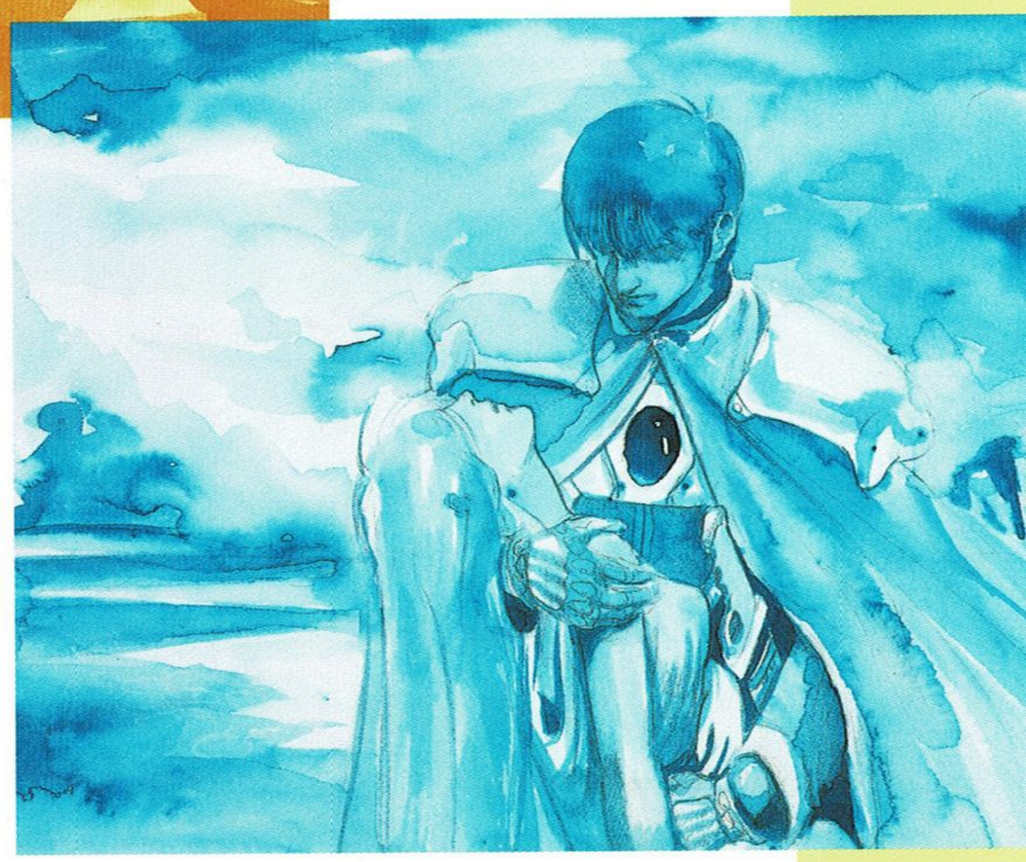


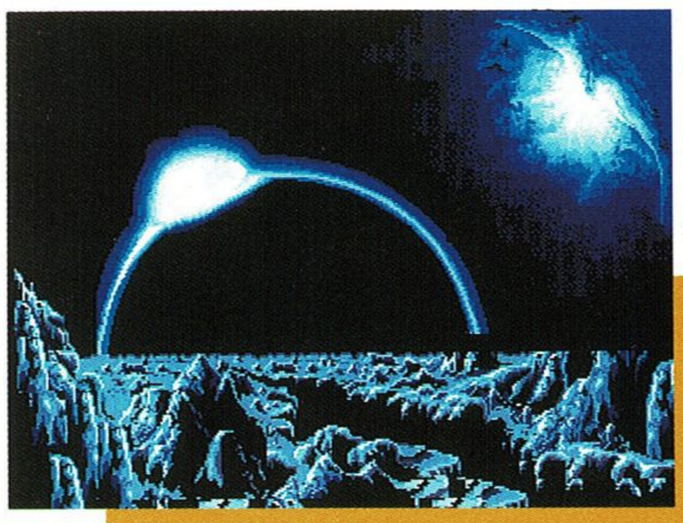


■「ファンタシースター」シリーズの３作目になる作品だが、シリーズ３作にはストーリー上のつながりがない。この「ファンタシースターⅢ」は、ロールプレイングゲームに結婚の概念を導入した画期的な作品でもあります。また、主人公である「ケイン＝サ＝リーク」が選ぶ結婚の相手によって、ゲームストーリーが分岐するマルチエンディング方式が特徴となっています。

■ This is the third version of "PHANTASY STAR" series but the story is different. This is a unique role-playing game into which a marriage concept was introduced. A main feature of the game is the multi-ending method used to vary the game story depending on the partner selected by the hero "Rhys."









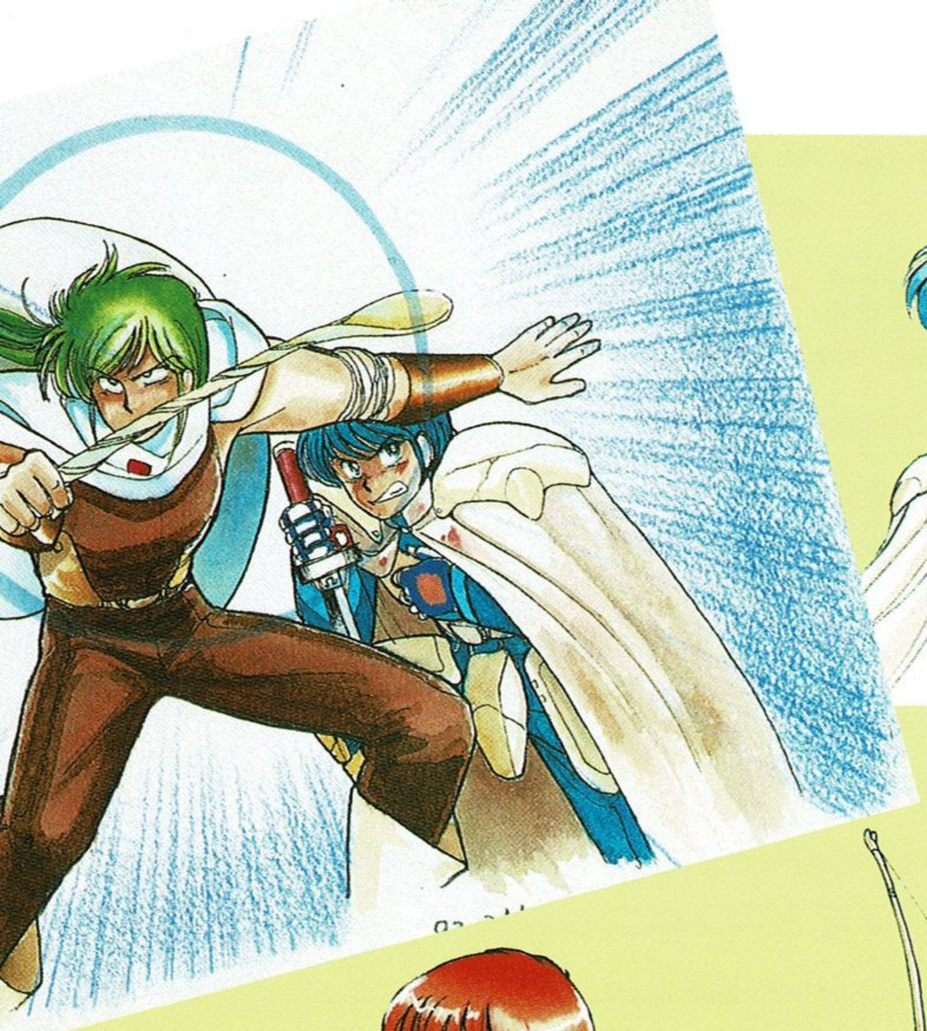


‹SCREEN SHOTS›

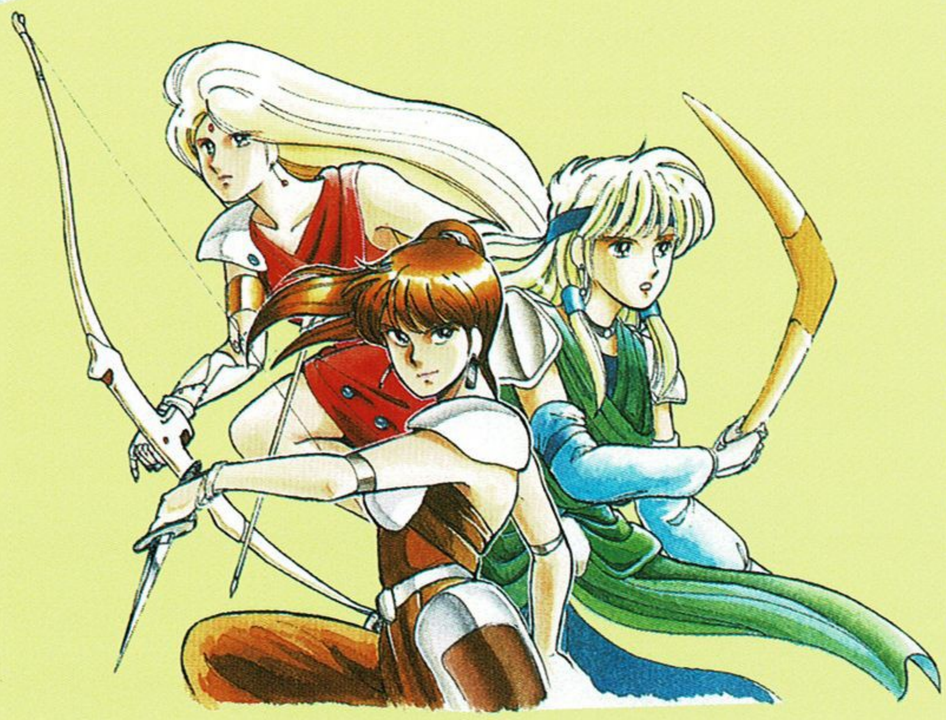
■前作にあたる「ファンタシースター」の"Ⅰ""Ⅱ"とは、世界観がかなり違っていたので、グラフィックも思いきって変えてみました。全体的にリアル指向になっています。

■ I changed the graphic technique because of the considerable difference in perspective between "PHANTASY I" and "PHANTASY II." On the whole, the world of "PHANTASY III" is reality-oriented.





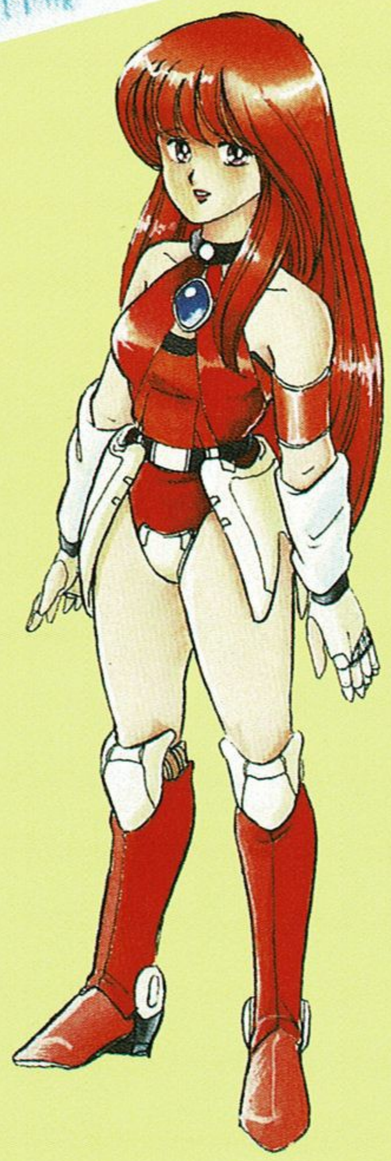




■キャラクターを描く場合に難しい点は、表情やコスチューム、スタイルといったものがその実用性を説明しながらも、なおかつ内面性 (性格・感情・ポリシーなど) を表現していなければならないところにあると思います。ゲーム作りは共同作業ですので、自分とスタッフが納得するまで描き直しつづけることも少なくありませんでした。

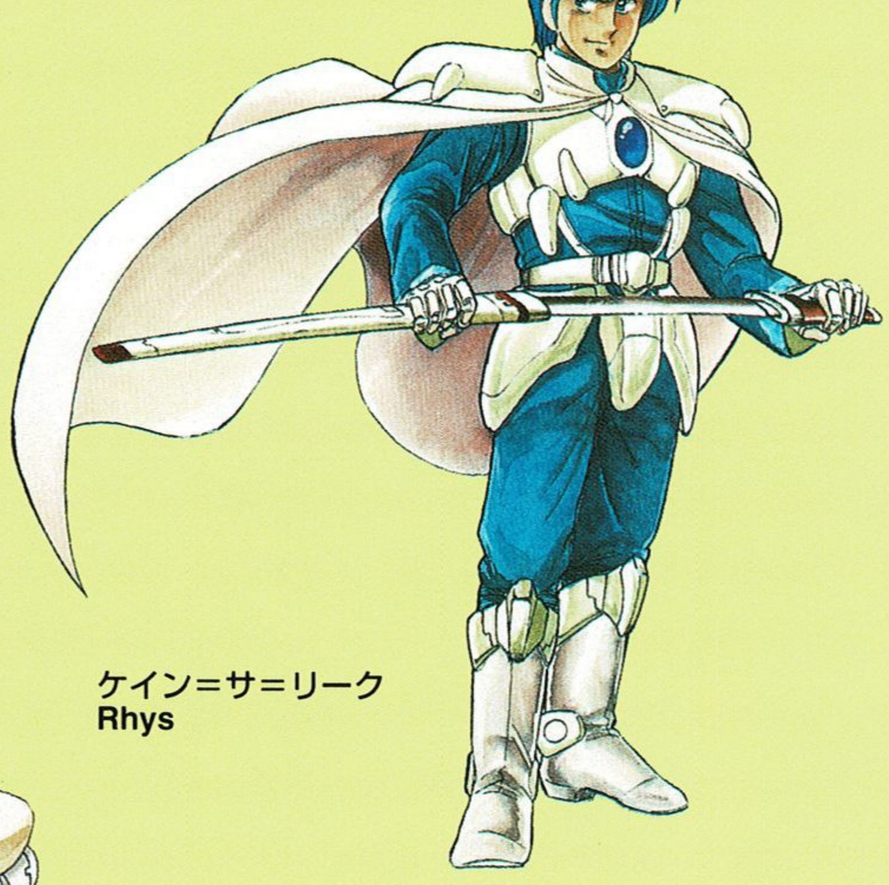
■ I find it difficult to depict the psychological make up (character, feeding, policy, etc.) of the characters while showing the practical aspects of their looks, costumes and styles when making an illustration. Game making is cooperative work. Often, the staff and I redrew the characters until we were satisfied.

イラストレーター：セガ・研究開発部
Illustrator:SEGA Research and Development Dept.



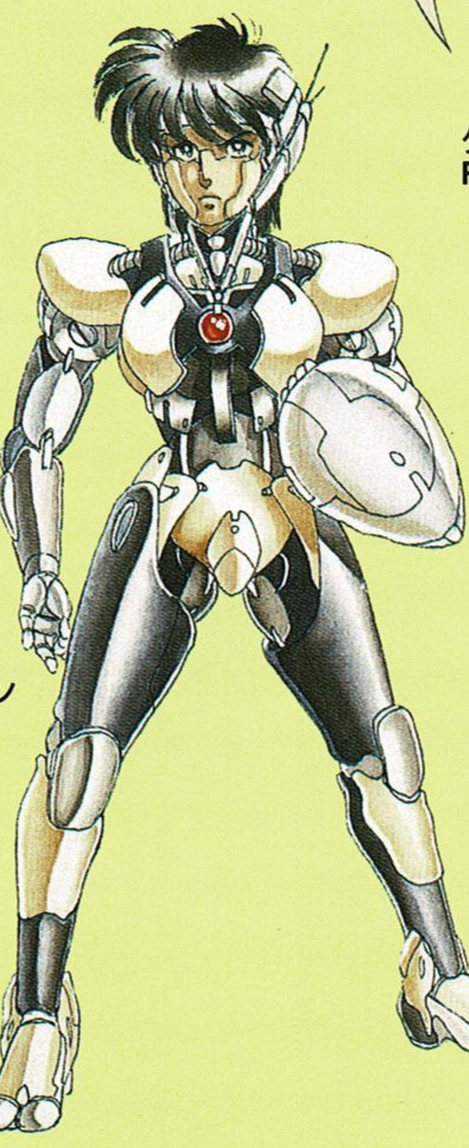
ミュー
Mieu



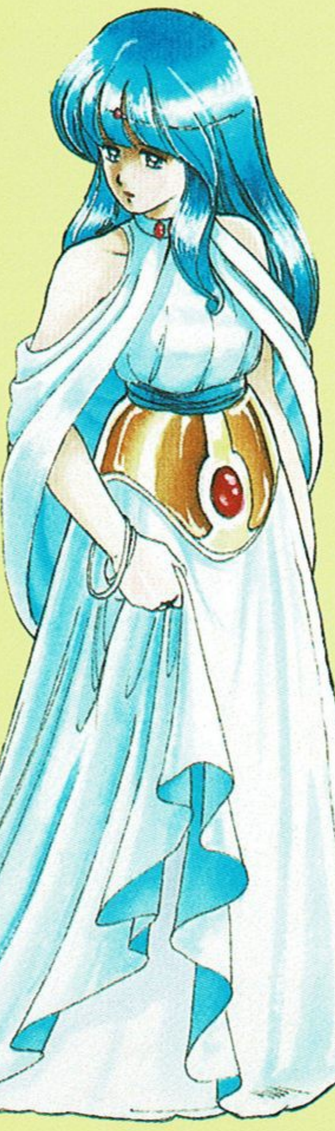


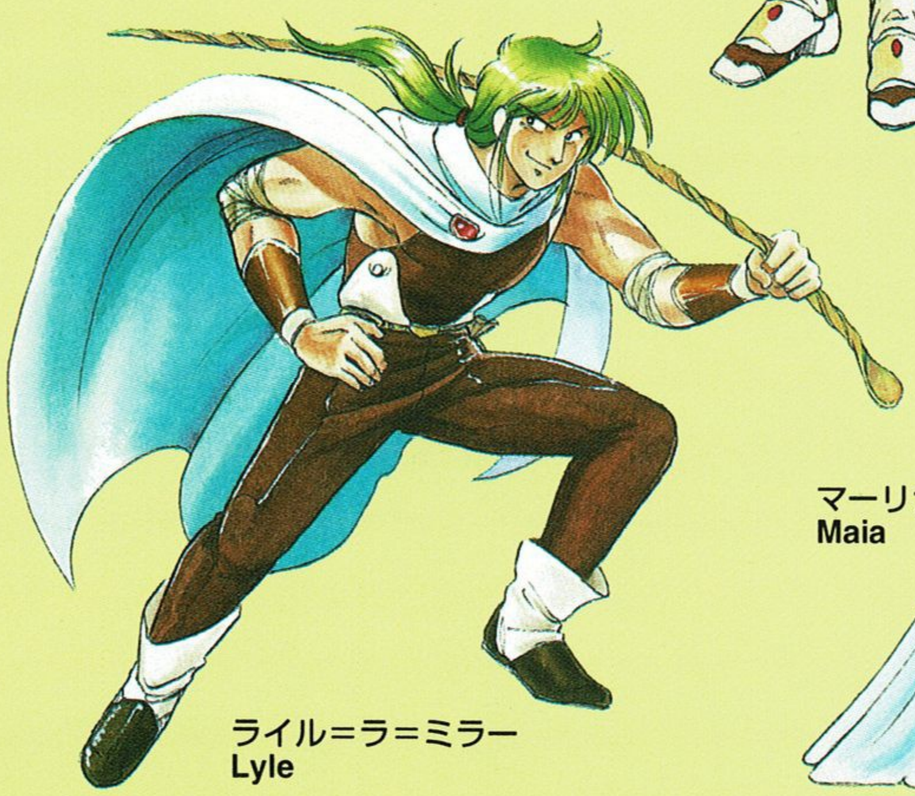


リナ
Lena



ケイン＝サ＝リーク
Rhys





シーレン
Wren

ライル＝ラ＝ミラー
Lyle

マーリナ
Maia

ファンタシースター外伝

© SEGA 1992



■ファンタシースターはすでに「Ⅰ」「Ⅱ」「Ⅲ」とリリースされていて、そのなかの「Ⅰ」は機種が違い、現行のメガドライブでは遊べません。だから幻のソフト扱いされています。そして、この作品は「Ⅰ」の外伝になります。そこで、ファンタシースターの固定ファンが満足できるものにしなくてはと考えました。また、ファンタシースターは知らないがパッケージを見て面白そうだから買った、と言ってもらえたら嬉しいです。

■Phantasy Star [Ⅰ], [Ⅱ] and [Ⅲ] have already been released, but [Ⅰ]



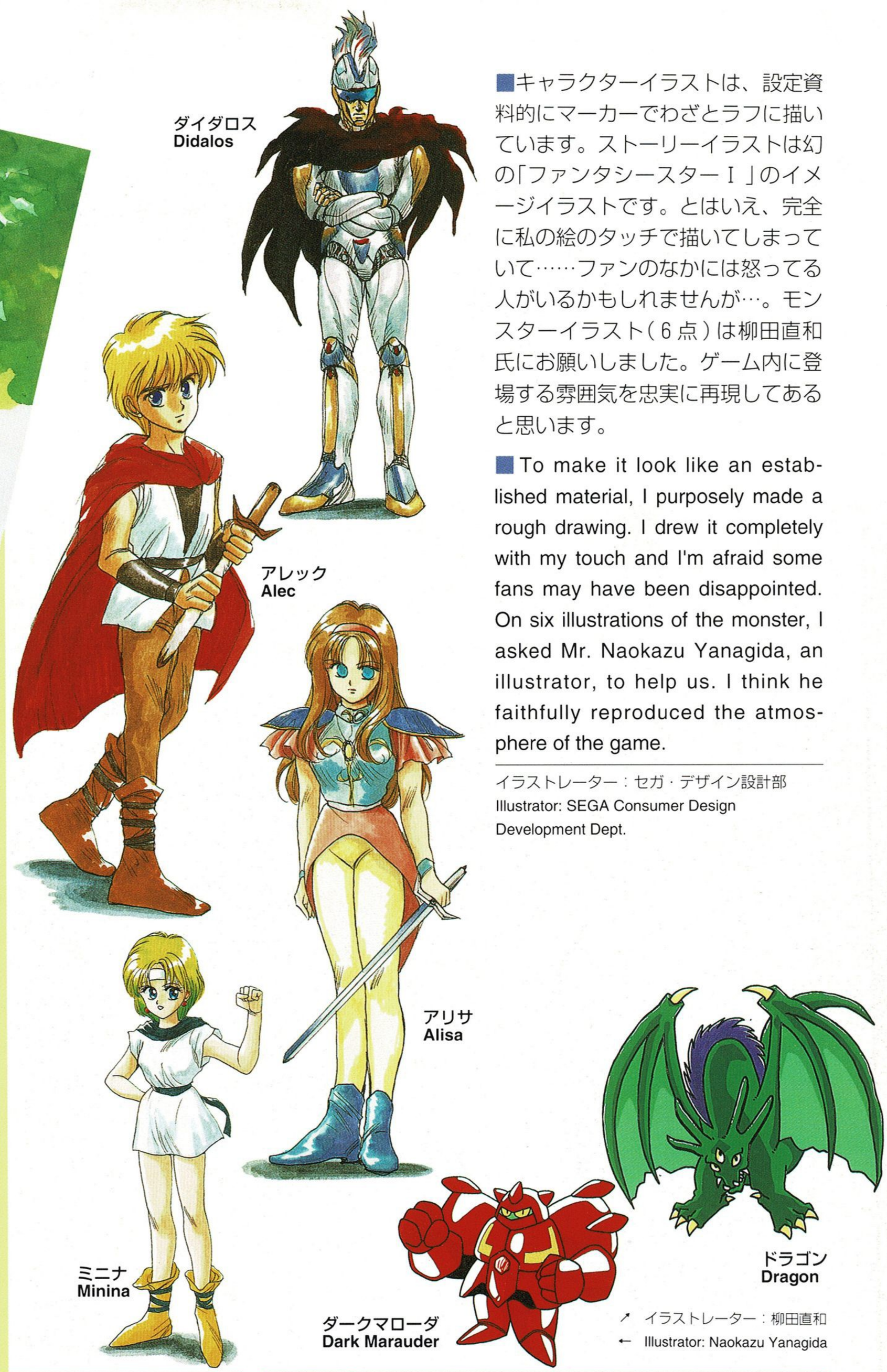
was created for a different hardware platform which cannot be played on the Genesis. Therefore, it is regarded as "software of illusion." As this is a supplementary story to Phantasy Star series, we think that we must satisfy its regular fans. Also, our production concept is that any one who doesn't know Phantasy Star would buy this game simply because they were attracted by the packaging.

イラストレーター：セガ・デザイン設計部
Illustrator: SEGA Consumer Design Development Dept.

◆使用画材　◆Drawing materials used
＊Gペン、耐水性黒インク、エアロフラッシュ、リキテックス、カラーインク
＊G pen, water resistant black ink, Aeroflash, Liquitex and colored ink

◆使用ボード　◆Boards used
＊画用紙ボードF6　＊Drawing paper board F6

◆サイズ　◆Size
＊300×300mm

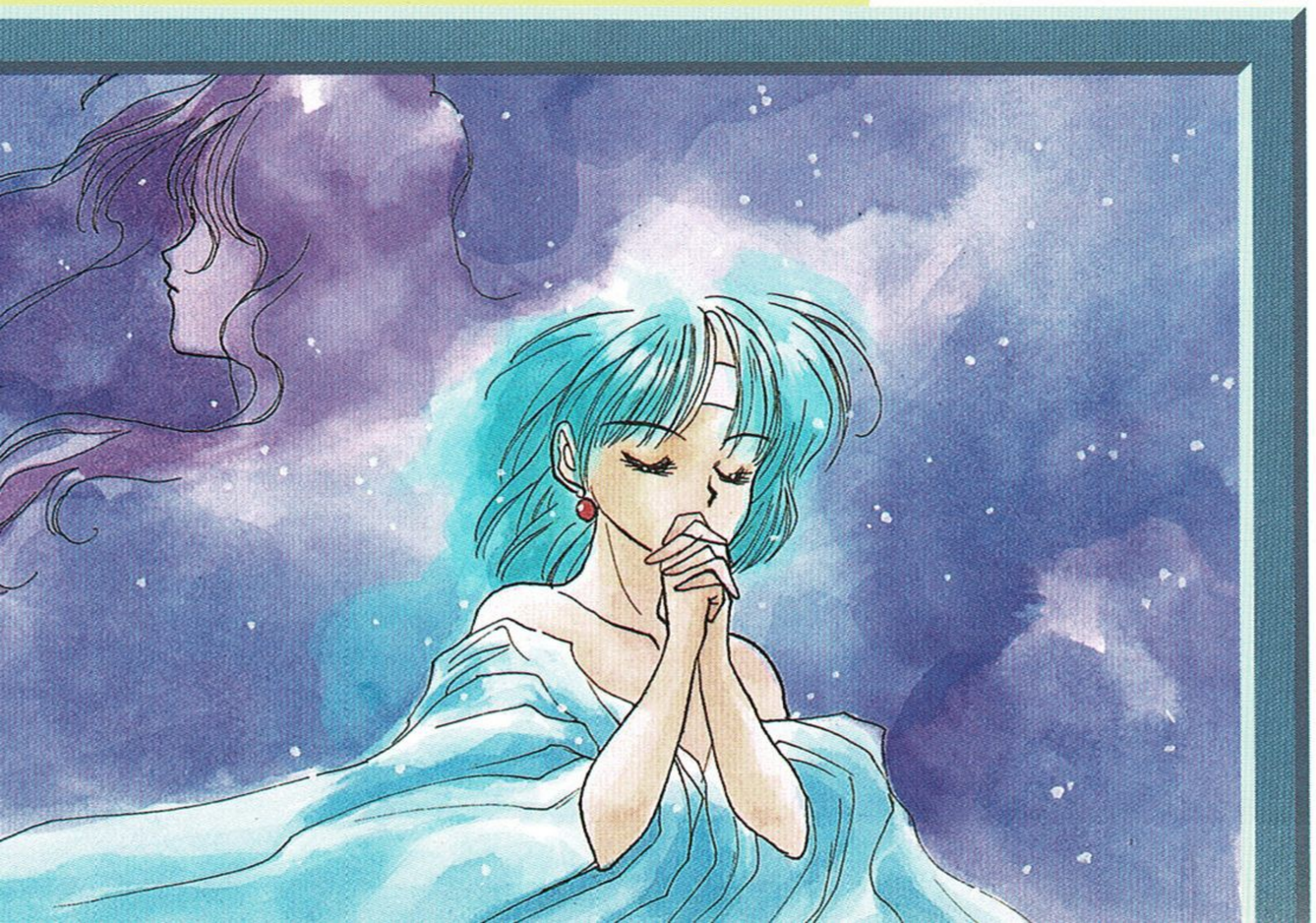


■キャラクターイラストは、設定資料的にマーカーでわざとラフに描いています。ストーリーイラストは幻の「ファンタシースターⅠ」のイメージイラストです。とはいえ、完全に私の絵のタッチで描いてしまっていて……ファンのなかには怒ってる人がいるかもしれませんが…。モンスターイラスト（6点）は柳田直和氏にお願いしました。ゲーム内に登場する雰囲気を忠実に再現してあると思います。

■To make it look like an established material, I purposely made a rough drawing. I drew it completely with my touch and I'm afraid some fans may have been disappointed. On six illustrations of the monster, I asked Mr. Naokazu Yanagida, an illustrator, to help us. I think he faithfully reproduced the atmosphere of the game.

イラストレーター：セガ・デザイン設計部
Illustrator: SEGA Consumer Design Development Dept.

↗ イラストレーター：柳田直和
← Illustrator: Naokazu Yanagida



‹PACKAGE DESIGN›



■メインイラストを全面に入れて、あまりデザイン的にいじらずにロゴを配置したオーソドックなパッケージデザインにしました。外伝のロゴの色が、イラストの色に似ていたので配置に苦労しました。

■We arranged the main illustration on the whole surface and made up a package of an orthodox design. The logo was placed in a simple way without tampering with the design. I had a hard time in arranging the layout because the color to be used in the main illustration was similar to the color of the logo.

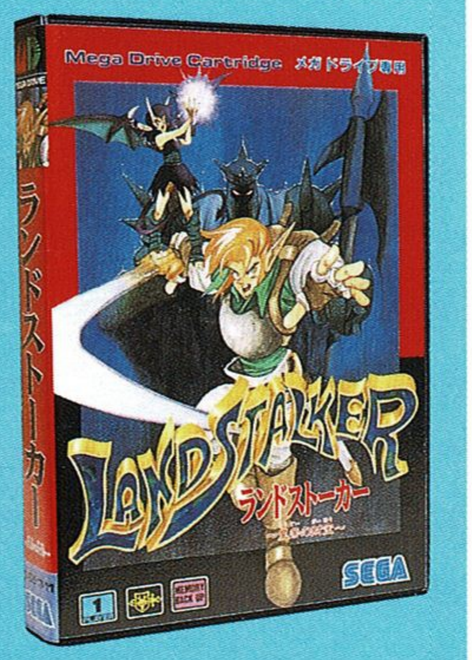
ランドストーカー™
～皇帝の財宝～

© 1992 SEGA / CLIMAX

LANDSTALKER
Treasure of the Emperor



〈PACKAGE DESIGN〉



■透明な感じを出したかったので青緑をメイン色にしたのですが、店頭でのインパクトが弱くなることを配慮して、まわりの配色を赤黒の強い組み合わせにして補っています。

■The blue-green is used for the main color in order to give an impression of transparency. To add impact to the overall design, the strong color combination of red and black is used for the background color arrangement in case the screen images do not appeal to the customers in the shop.

■「DDS520」のシステムを意識して描いてみました。ゲーム中の主人公ライルに使用している色が全体的に地味なので、パッケージイラストではどのように配色しようかと悩んだ作品です。表面のライルのポーズは、ゲーム中の迫力あるジャンプ斬りのポーズを採用しました。

■I drew the pictures bearing in mind the system of "DDS520". As the colors used for the leading character in the game Lyle, are fairly neutral, I had a hard time in determining the color arrangement when making the package illustrations. We chose Lyle, scattering the enemy with his sword as the main image, as it's one of the most impressive poses in the game.

イラストレーター：玉木美孝
Illustrator: Yoshitaka Tamaki

◆使用画材　◆Drawing materials used
＊アクリル絵具、色鉛筆、証券用インク
＊ Acrylic paint, Colored pencils, Inks

◆使用ボード　◆Boards used
＊ＢＢケントボード、水彩用画用紙
＊ BB Kent board, Drawing papers for watercolors







■この「ランドストーカー」は、転がりくる岩、空中の通路や立体迷路などの３Ｄ画面を駆使した数々の仕掛けがあり、また豊富なイベントを採用したロールプレイングゲームの新機軸を確立したゲームといえるものです。ストーリーは、トレジャーハンターの「ライル」が小悪魔の「フライデー」を伴って、財宝探しの冒険の旅に出かけるというもの。

■"Landstalker" is a game that has set up a new form of role-playing game, in which a variety of events are incorporated using 3-D screens which display the rocks rolling toward you, a pathway in the air, three-dimensional maze, etc. The story is like this: "Lyle," the treasure hunter, sets out on a journey full of adventure to look for the treasure, accompanied by "Friday," a devilkin.













‹SCREEN SHOTS›

■ゲーム画面に関しては、強力なＣＧスタッフの皆さんにすべてをまかせた状態でした。そのおかげで、主人公ライルをはじめとする、「生きているランストの住人たち」を見ることができたわけです。

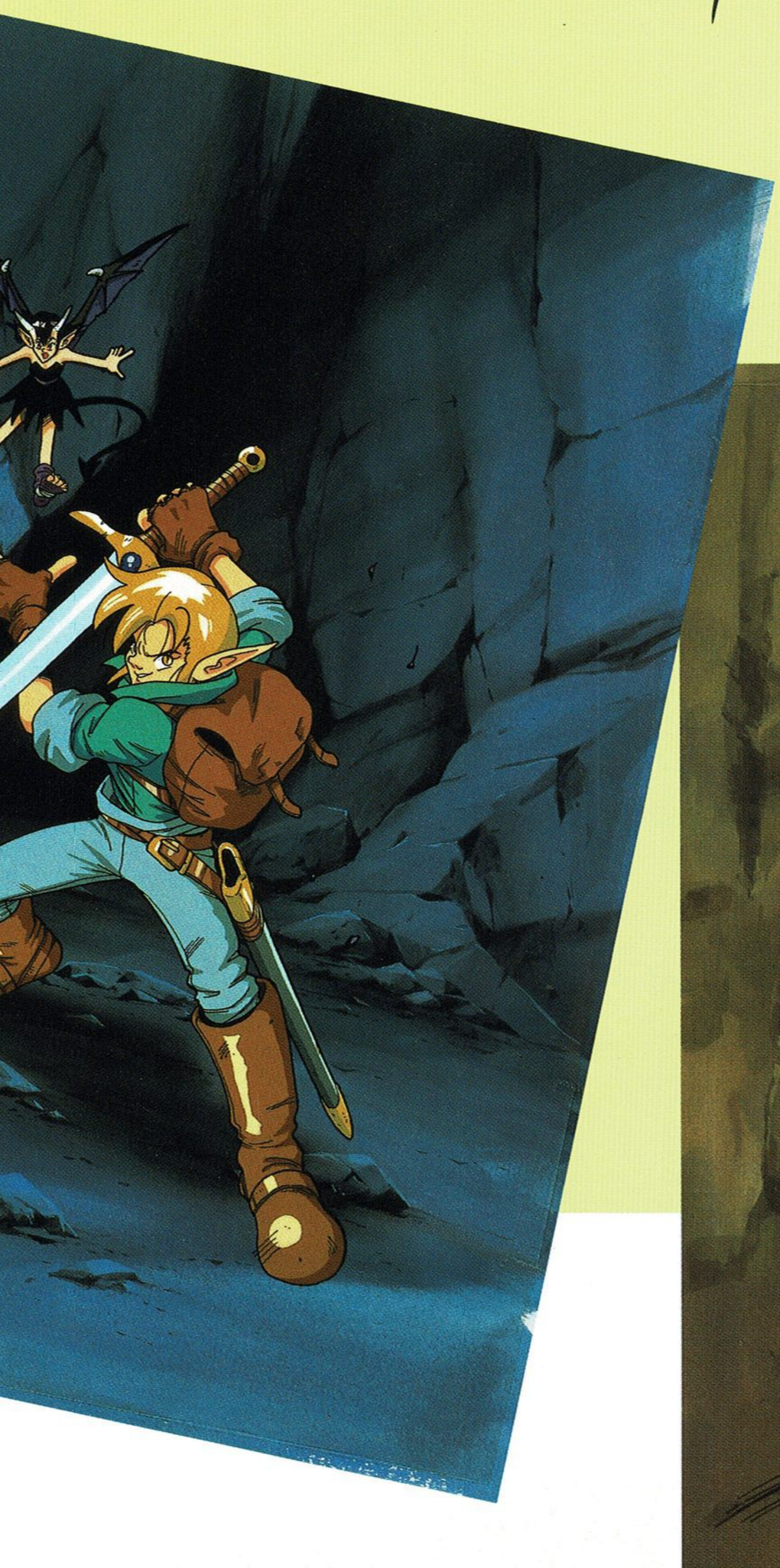
■As for the game screens, I left everything to the competent Computer Graphics staff. Their efforts brought us the "living residents of Landstalker" including the hero, Lyle.



フライデー
Friday



ライル
Lyle







ゼット
Zed

■当時、「シャイニング・フォース」を担当していたので、その反動でモンスター以外、とぼけた感じのキャラクターが多くなってしまった感じがあります。キャラクターデザインに関して自由に描けたので、主人公を喰ってしまいそうなアクの強いキャラクターばかりになってしまいました。

■Some time ago, I was assigned for "Shining Force" and, as a reaction, I might have had a tendency to make many characters, except for monsters, who seem ignorant. Since I could design the characters as I desired, the characters tend to have strong, devilish profiles, as if they would eat the hero.

イラストレーター：玉木美孝
Illustrator: Yoshitaka Tamaki





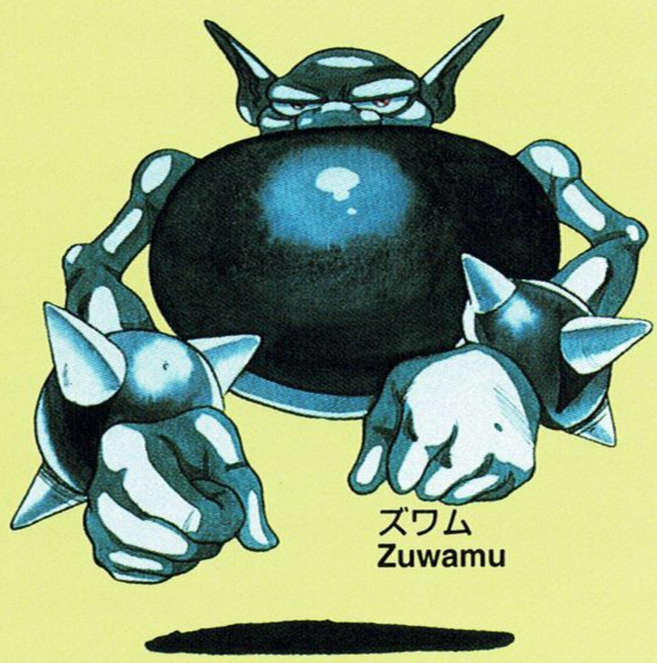
グース
Goose



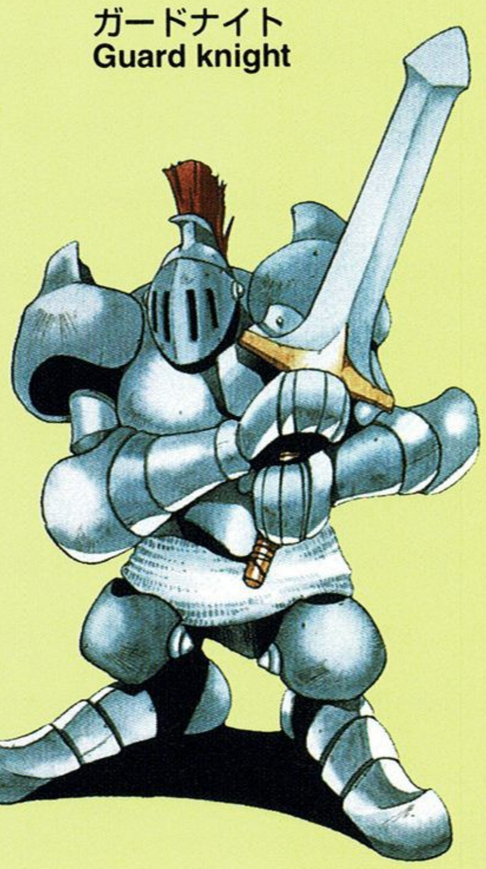
ラルバ
Ralva



魔導士ミル
Devil's guide Miru



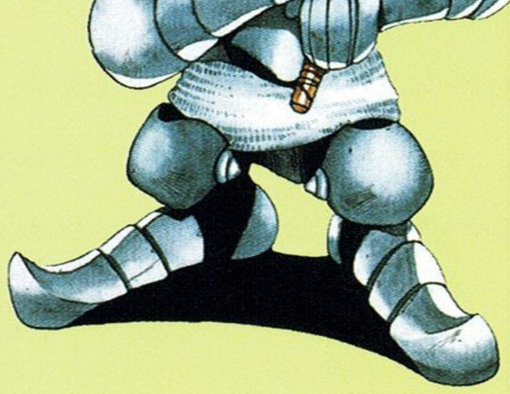
ズワム
Zuwamu



ガードナイト
Guard knight



ハングマン
Hangman





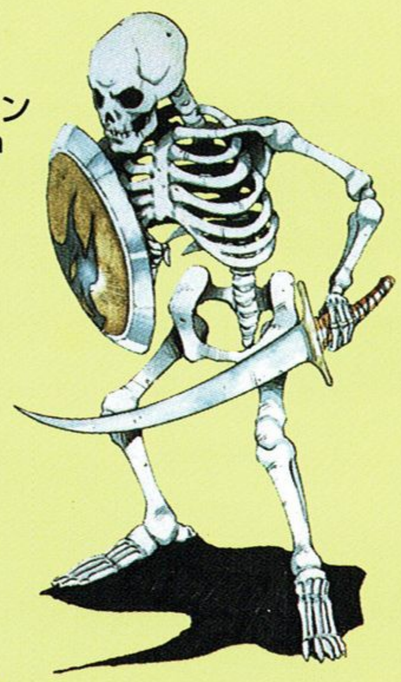
モノアイ
Monoai

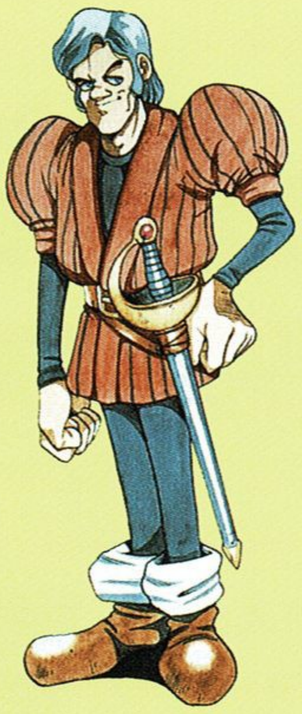


カオスビジター
Chaos Visitor



スケルトン
Skeleton





メルカトル公爵
Duke Mercator



グロウゴースト
Glow Ghost



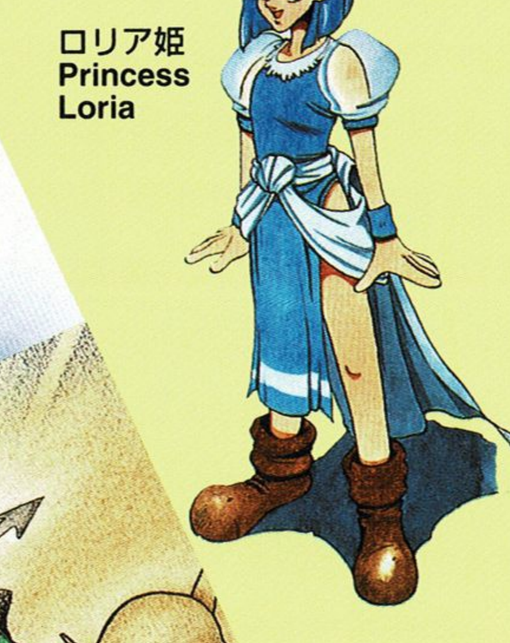
マンイーター
Maneater



モノコーントルーバー
Monocone Trover

ラフリップス
Rough Lips

サイレントコマンドー
Silent Commando



リザードマン
Lizard man

ロリア姫
Princess
Loria

オークソルジャー
Oak soldier

シャイニング&ザ・ダクネス

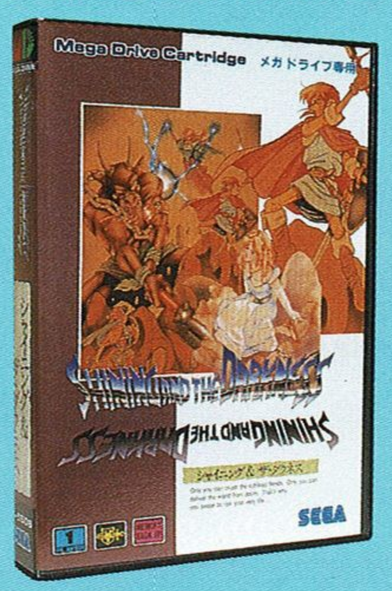
© SEGA 1991



■あらすじは、新米戦士の「主人公」と女魔法使いの「マーリン」、新米僧侶の「ビルボ」の3人が、闇の魔物たちに連れ去られた「クレア王女」と主人公の父「モトレード」を捜す冒険の世界へと旅だっていく、というものです。なめらかに動く3Dダンジョンや斬新なビジュアルシーンなど話題の多い作品でした。

■Here's a brief synopsis of the story: a new-fledged warrior, "the hero," a witch, "Marlin," and a new-fledged priest, "Bilbo," set out on a journey to the world of adventure, looking for "Princess Clare" and "Mortred", the father of the hero, who were taken away by the evil spirits of the Darkness. It was one of the popular works that offered features such as 3D dungeons through which smooth movement is possible, and the innovative visual scenes.

‹PACKAGE DESIGN›



■今までとは違ったパッケージの見せ方にしたかったので、ポスターをデザインする感覚で作ってみました。メインイラストが少し小さくなったことが残念です。

■Since I wished to make the package's appearance different from conventional ones, I drew the pictures as though I were designing a poster. It is regrettable that the main illustration is a bit smaller than I intended.

■初のビックタイトルの仕事だったので、緊張した記憶があります。主人公が小さいかなとも思ったのですが、躍動感とともに冒険をする仲間を描くということで、このような作品になりました。ちなみにクレア姫が少々別人の感があるのは、決定バージョンからのデザインではなく、初期デザインからのものだからです。

■I can still remember that I was nervous since it was the first time that I was assigned to such a big title. I thought the hero was a bit too small, but I decided not to change him, in order to give the life and energy as well as to give the proper perspective in relation to his companions who meet various adventures. By the way, the reason why Princess Clare may look slightly different is because the initial design was used, not the design from the final version.

イラストレーター：玉木美孝
Illustrator: Yoshitaka Tamaki

◆使用画材 ◆Drawing materials used
＊ガッシュ、証券用インク
＊ Gouache, Inks

◆使用ボード ◆Boards used
＊色画用紙 ＊ Color papers

◆サイズ ◆Size
＊ 364 × 515mm

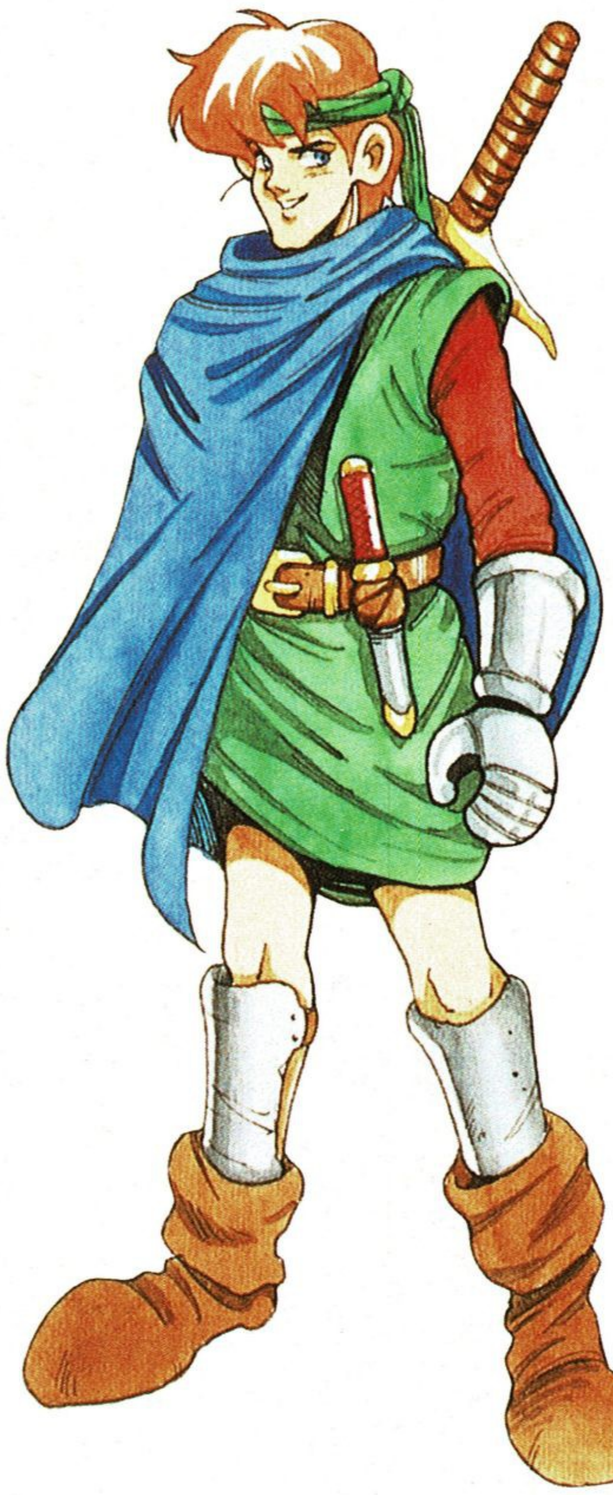


SHINING FORCE

THE LEGACY OF GREAT INTENTION

© 1992 SEGA
CLIMAX / SONIC

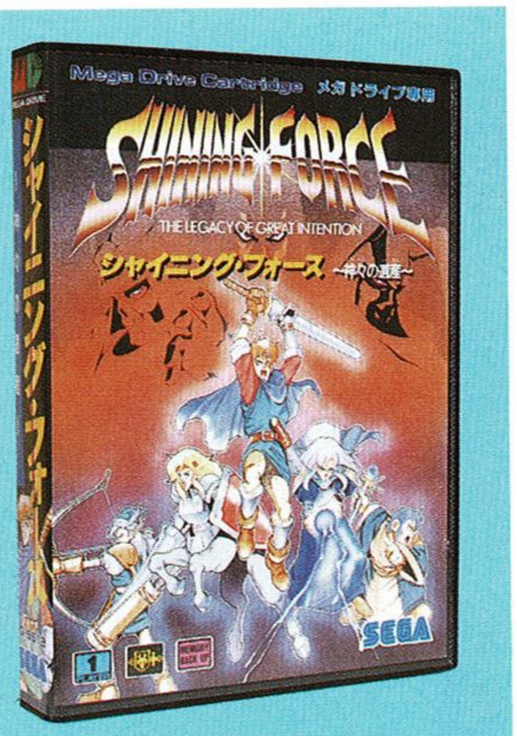
シャイニング・フォース
～神々の遺産～



主人公
The Hero

■リアルな動きの戦闘シーン、背景や画面のあざやかな色の使い方、そして表情が豊かな登場人物と、今までのゲームの常識を破った木目細かいグラフィックスなどで、タクティクス・ロールプレイングゲームと名付けられた「シャイニング・フォース」。微細なところまで描きこまれた多彩なキャラクターたちがリアルに動き回る画面と、戦闘シーンがシミュレーションスタイルで進行していくゲーム内容は画期的でした。

■"Shining Force" is called a tactical role-playing game, because of the fighting scenes with realistic movements, use of colors to express the vivid background and screens, the facial expressions of the characters, highly-detailed graphics that can be never seen in the conventional games, etc. This game was revolutionary in various aspects: the screens that display a variety of characters who were drawn in detail, and the simulation technique used in the fighting scenes.



〈PACKAGE DESIGN〉

■使用している色が暗い色なので、店頭で目立つようにするのは非常に大変でした。

■I had a hard time making the screens stand out in the shop because dark colors were used.

■「闇の軍勢に立ち向う主人公率いる光の軍勢・シャイニング・フォース」というイメージをふくらませて描きました。初期のラフデザインでは、エリオット将軍、ミシャエラ、アダム、ザッパなど、他のキャラクターを描いたのですが、画面がうるさくなるので残念ながら除きました。

■I drew the pictures by expanding on the image of "The Shining Force, the force of light, lead by the hero who fights against the force of the dark." In the initial rough design, there were other characters such as General Eliot, Mishaera, Adam, Zappa, etc. However, those characters were eliminated because the screen was too crowded.

イラストレーター：玉木美孝
Illustrator: Yoshitaka Tamaki

◆使用画材　◆Drawing materials used
＊ガッシュ、証券用インク
＊Gauache, Inks

◆使用ボード　◆Boards used
＊水彩用画用紙
＊Watercolor paper





チップ
Chip

コーキチ
Kokichi

バリュウ
Value

ペイル
Pale

ライル
Lyle

ノーバ
Nova

ゴート
Goat

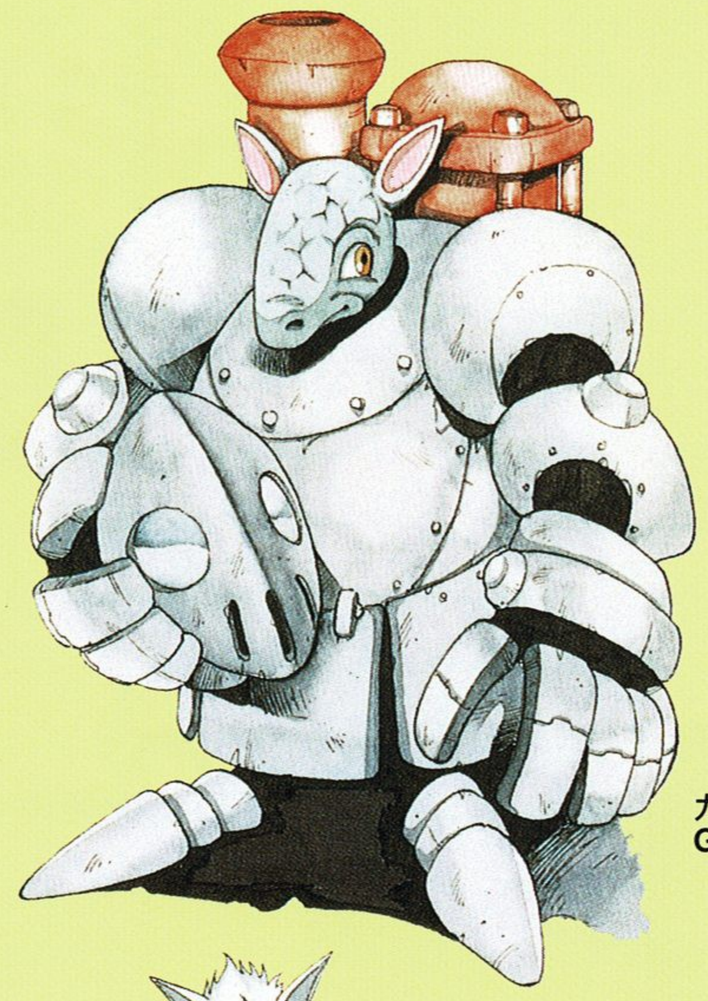
メイ
May

ラグ
Rag

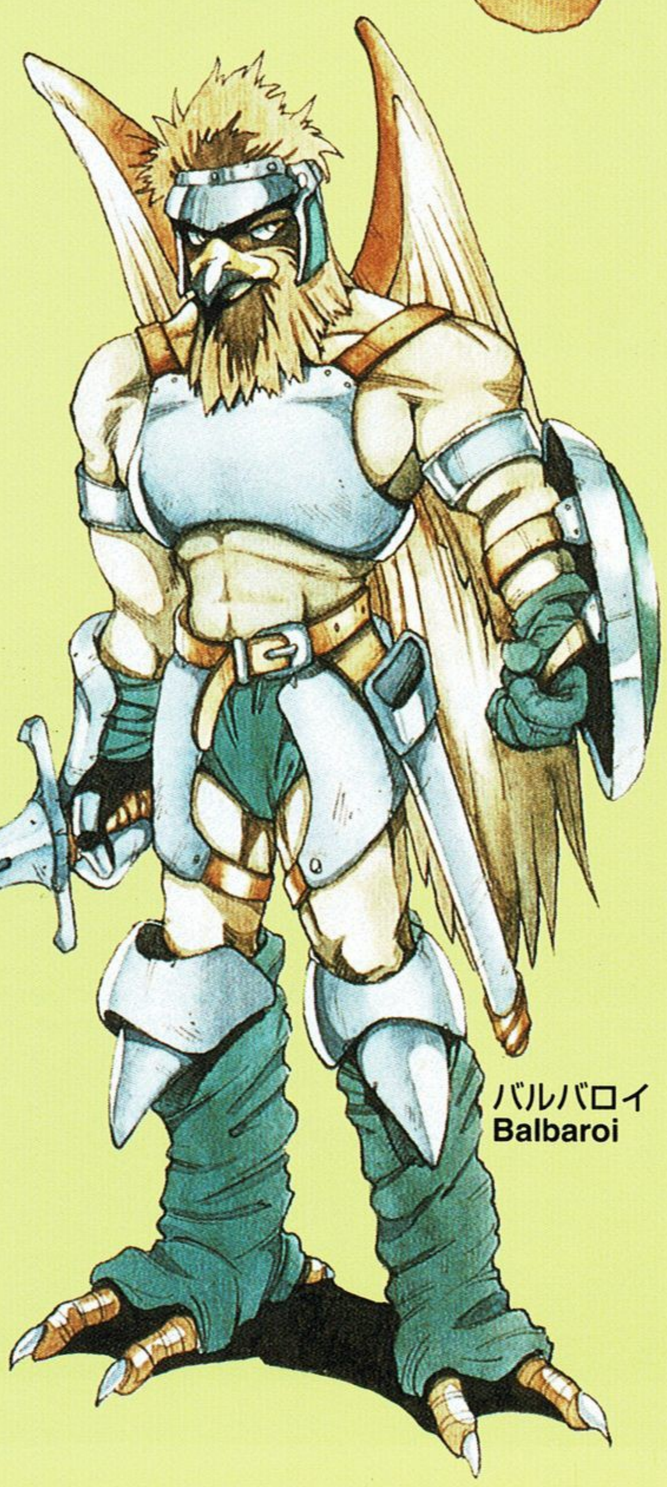


ハンス
Hans

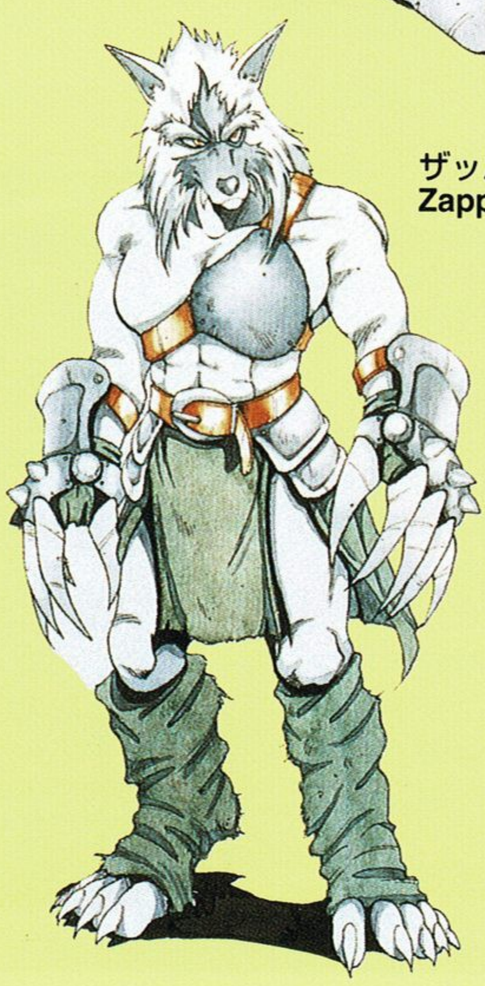




ガンツ
Gants



バルバロイ
Balbaroi



ザッパ
Zappa



ケン
Ken

■前作の「シャイニング＆ザ・ダクネス」での種族のるつぼ的な雰囲気を意識して、デザインを進めてみました。ケンタウロスは、システム上での都合から生まれたものなんですが、逆にはからずも世界観を広げてくれた、ありがたい存在でした。

■I proceeded with the design, trying to depict an atmosphere like the melting pot of races represented in "Shining in the Darkness." The Centaur, which was born because the system required it, was a good companion who helped me spread the view of the world.

イラストレーター：玉木美孝
Illustrator: Yoshitaka Tamaki



エリオット将軍
General Eliot



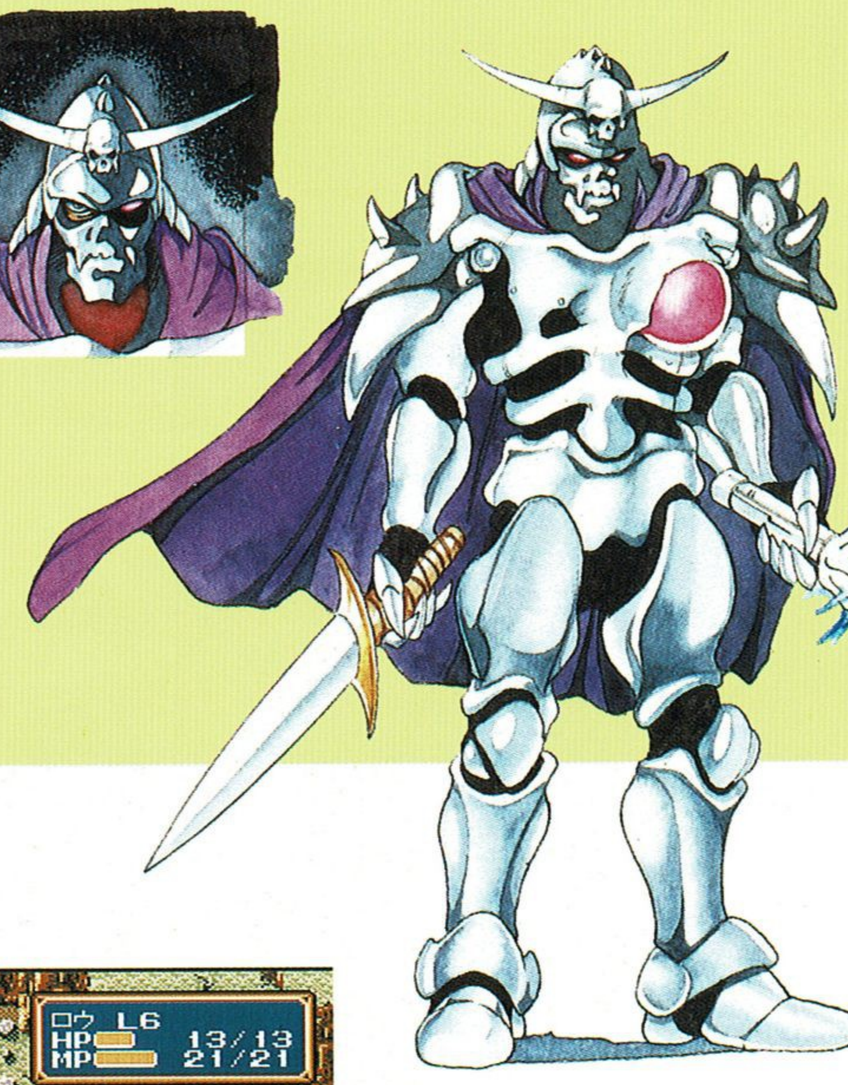
バルバザーク将軍
General Balbazak



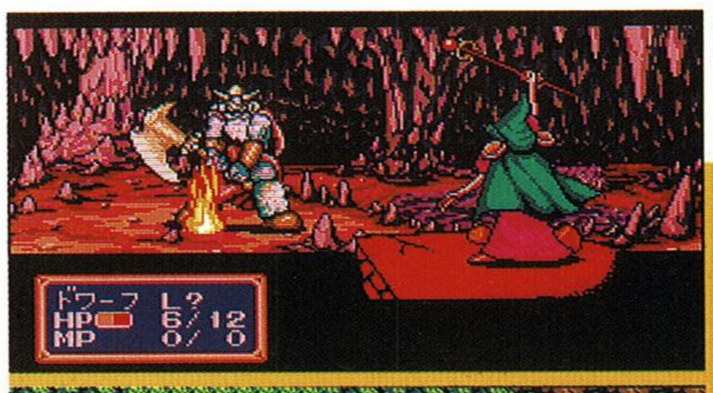




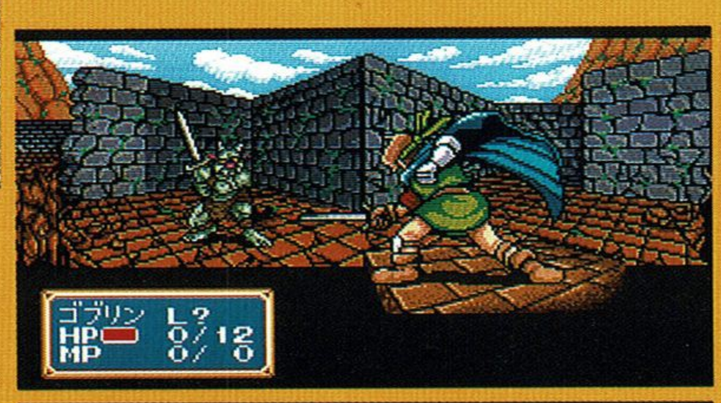




カイン
Cain











‹SCREEN SHOTS›

■戦闘シーンのアイディアは、「バハムート戦記」のタイトル画面からいただいたものです。はじめに出てくる「ファイル姉ちゃん」の存在意義を理解していてくれている方が少なかったのが、少々残念でした。

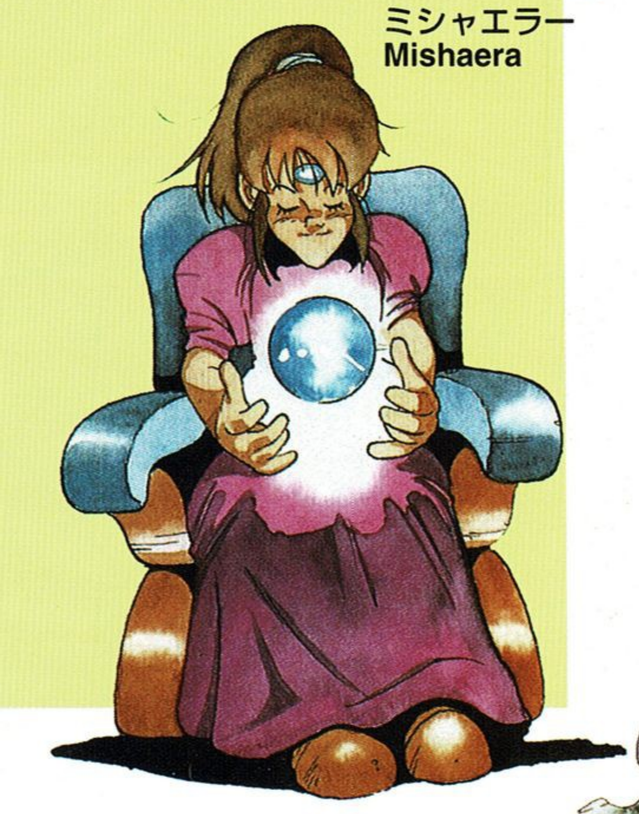
■I got the idea for the fighting scene from the title screen of the "Bahamuto battle account." I was sorry to find that few people recognized the meaning of the existence of "Sister Fairu."



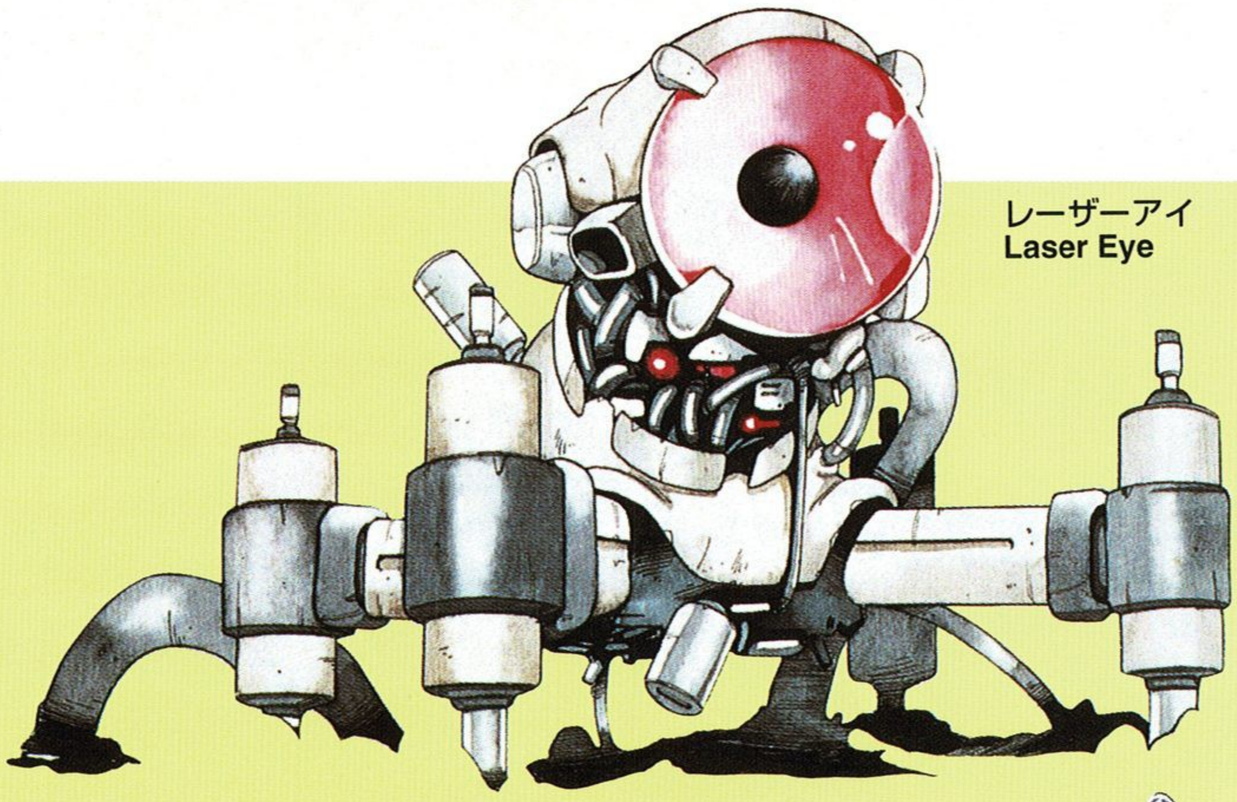




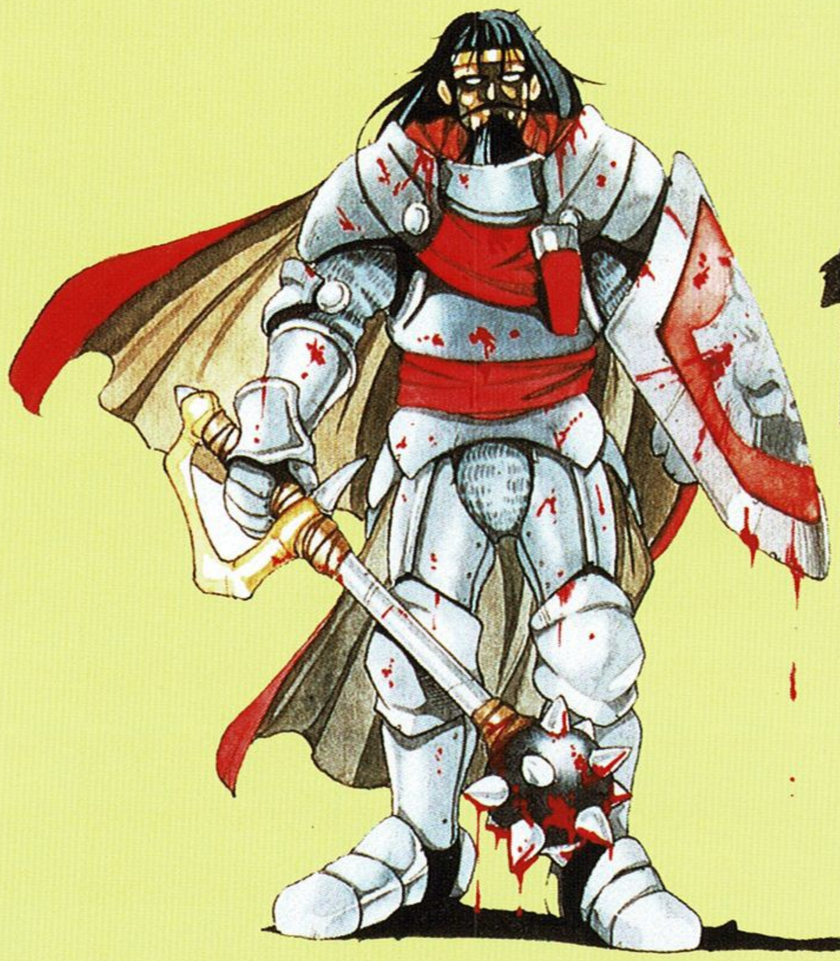
ミシャエラー
Mishaera



コロン
Coron



レーザーアイ
Laser Eye





皇帝ラムラドゥ
King Ramrod



プリースト
Priest

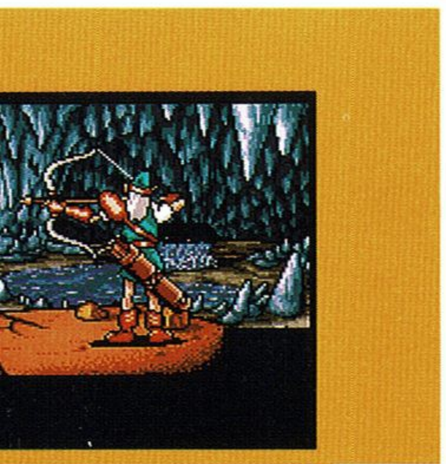


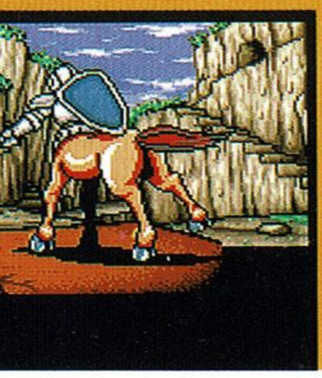
ゾンビ
Zombie

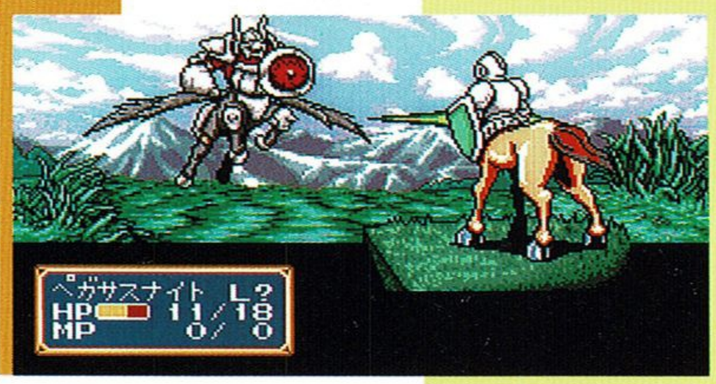
軍師ダークソル
Tactician Darksoul



ドワーフ
Dwarf









オオコオモリ
Giant Bat



SHINING FORCE
外伝

The Supplementary story
The Evil Deity's Crusade
シャイニング・フォース外伝
～遠征・邪神の国へ～

© 1992 SEGA



‹PACKAGE DESIGN›

■メインイラストのダイナミックな構成をいかに生かすかが問題でした。ロゴの色味が淡いため、メインイラストと周囲のワク部分との調和をはかるために試行錯誤の連続でした。

■A major issue was how to efficiently use the dynamic composition of the main illustration. Since the colors of the logo were light, it was a series of trial and error in harmonizing the colors of the main illustration and the peripheral frames.

■昔の活劇映画のポスターのような仕上がりを想定して作成しました。配色・構図などの部分、つまり絵としては見るべき部分は少ないのですが、派手で目立つだけに、ゲーム広告用としては効果があったと思います。結果的には活劇映画のポスターというより、マンガ映画のポスターのような仕上がりになってしまいました。

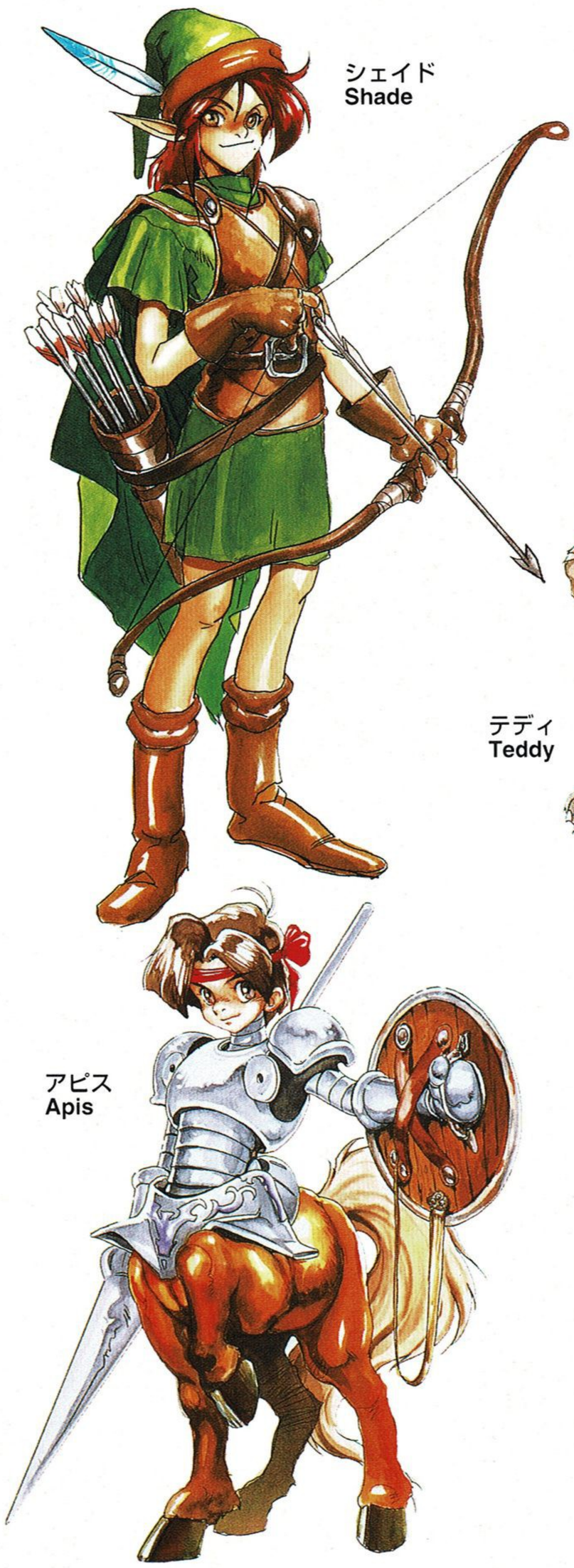
■I created this picture bearing in mind the image of posters for the action films in the old days. The color arrangement and composition of the picture are not sophisticated, but I believe that because this picture is active and, therefore, attracts attention, it may be effective in advertising the game. The finished picture is somewhat more like a poster for an animated film rather than an action movie.

イラストレーター：梶山弘
Illustrator: Hiroshi Kajiyama

◆使用画材　◆Drawing materials used
＊カラーインク　＊Colored inks

◆使用ボード　◆Board used
＊ケント紙　＊Kent paper

◆サイズ　◆Size
＊257×364mm





THE SUPPLEMENTARY STORY II
The Evil Deity Awakened
シャイニング・フォース外伝II
～邪神の覚醒（めざめ）～

© 1993 SEGA

■「シャイニング・フォース」シリーズの最新作。前作の北方にある大陸が舞台となり、そこで展開される2年後の物語で、前作の続編的な内容になっています。また、このシリーズの特徴である戦闘シーンがシミュレーションスタイルで進行する独特の展開や豊富な戦闘アニメ、多彩なキャラクターなどのゲームシステムを進化させ、完全なものとしてゲームに生かしています。

■This is the latest version of "SHINING FORCE" series. The story develops in the continent to the north on the assumption that two years have passed since then, and is a sequel to the previous game in terms of content. The game system has been advanced toward perfection, having unique development in which the battle scenes, the features of this series, progress in a simulation style, including various battle animations and characters.



主人公
The Hero



ナターシャ
Natasha



バリー
Bari



ビル
Bill



アーロン
Aron



‹PACKAGE DESIGN›

■前作とのつながりを大事にしつつ、新しいイメージを打ち出していくというのが、今作品の大きな目標でした。ロゴと周囲のワク部分との色の調和に苦労しました。

■My big goal on this project was to bring out a new image while keeping the connection to the previous story. The most difficult point was harmonizing the logo with its surrounding frame.

■「シャイニング・フォース外伝」シリーズのパッケージとしての共通点を保ちつつ、バリエーションを出すためにキャラクターの躍動感を出すことと、ゲームストーリーの表現の2点を重視して作成しました。

■In making illustrations, I emphasized two points: expressing the energy of the characters for more variation while keeping common points as a package in the "SHINING FORCE THE SUPPLEMENTARY STORY" series, and representing the game story.

イラストレーター：梶山弘
Illustrator: Hiroshi Kajiyama

◆使用画材　◆Drawing material used
＊カラーインク　＊Color inks

◆使用ボード　◆Board used
＊ケント紙　＊Kent paper

◆サイズ　◆Size
＊257×364mm



シャダム・クルセイダー ～遥かなる王国～ ™

SHADAM THE CRUSADER ™ ～遥かなる王国～

© 1992 SEGA





■暗黒神「アーリマン」を地下に封じた英雄・聖賢王「ジャムシード」が建国した「シャダム王国」に、アーリマンを神と崇める「ユフラート帝国」が戦いを挑んできた。この戦いに勝利しなければ平和は訪れない。主人公・シャダムの王子は、あの千夜一夜物語でお馴染みの船乗り「シンドバッド」、盗賊「シート」、そして「ランプの魔人」とともに、シャダム王国の危機を救うことができるのか？

■The "Euphrato Empire," where "Ariman" is worshipped as a god has declared war against "the Kingdom of Shadam" founded by the Hero and Sage "Jamshid" who confined underground the Dark God, Ariman. Without gaining the final victory, a lasting peace cannot be secured for Shadam. Will the Kingdom be saved by the Prince of Shadam, the leading character, "Sinbad the Sailor" from The Thousand and One Nights, "Shito," and "the genie of the lamp?"



■ゲームギアのパッケージには左下に赤い三角のスペースがあり、ここと王子の持つ剣が同じ角度になるように計算して描きました。細かいところまで描きすぎたような気もします。

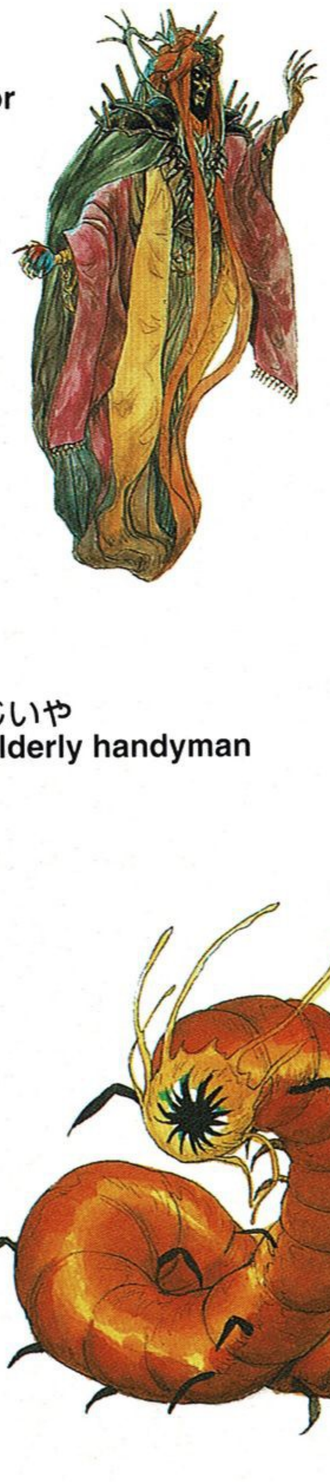
■There is a red triangle at the lower left side of the Game Gear package, and I drew the prince's sword so that this triangle and the sword have the same angle. I might have drawn the picture too much in detail.

イラストレーター：セガ・デザイン設計部
Illustrator: SEGA Consumer Design Development Dept.

◆使用画材　◆Drawing materials used
＊リキテックス、カラーインク
＊Liquitex, Colored inks

◆使用ボード　◆Board used
＊イラストレーションボード
＊Illustration Board

◆サイズ　◆Size
＊350×300mm



帝国皇帝
The Emperor



マリアム王女
Princess Mariam



シャダムの王子
Prince of Shadam



じいや
Elderly handyman



トリフィド
Trifid



ウォーム（砂虫）
Worm (sand worm)



グール
Ghoul

シート・ディレーニ
Shito Direni





サイクロプス
Cyclops



〈PACKAGE DESIGN〉

■華麗に描かれているイラストにあわせて、少女マンガ路線でまとめてみました。また、ツル草の飾り、大理石柄の地紋、金のロゴなどを使用しています。制作中にタイトルの急変更とサブタイトル発表のハプニングがあり、当初の意図よりうるさいできになってしまいました。

■In an attempt to match with the beautifully drawn illustrations, I drew the pictures with a touch of heroic fantasy. Also, the ornament made of Shiru grass, a pattern of marbles, the gold logo, etc. were used. Because the title was changed suddenly and the sub-title was announced during the production, the finished one was too crowded.

RENT A HERO™

レンタヒーロー™

© SEGA 1991

■コミカルな内容のゲームなので、パッケージの表面では、「シェー」というポーズや、丼に親指を入れている、ドリンク剤をもつ手の小指を立てるなどのコミカルさをだしたのだが、裏面のほうが良いと評されました。工夫したのは、裏面のゲーム画面がコミックのひとコマに見えるようにあしらった点です。背景のビル街は、マッキントッシュでピクセルペイントを使用してカラーコピーで出力したものです。

■The package cover is full of amusing scenes, such as a thumb thrust into a bowl of food, and a health drink gripped by a hand with the little finger sticking out. This prompted comments that the back of the package was better designed than the surface. What I planned was to arrange the back of the package to look like a frame of comics. The street in the background lined with large buildings was output as a color copy using Pixel Paint on a Macintosh.

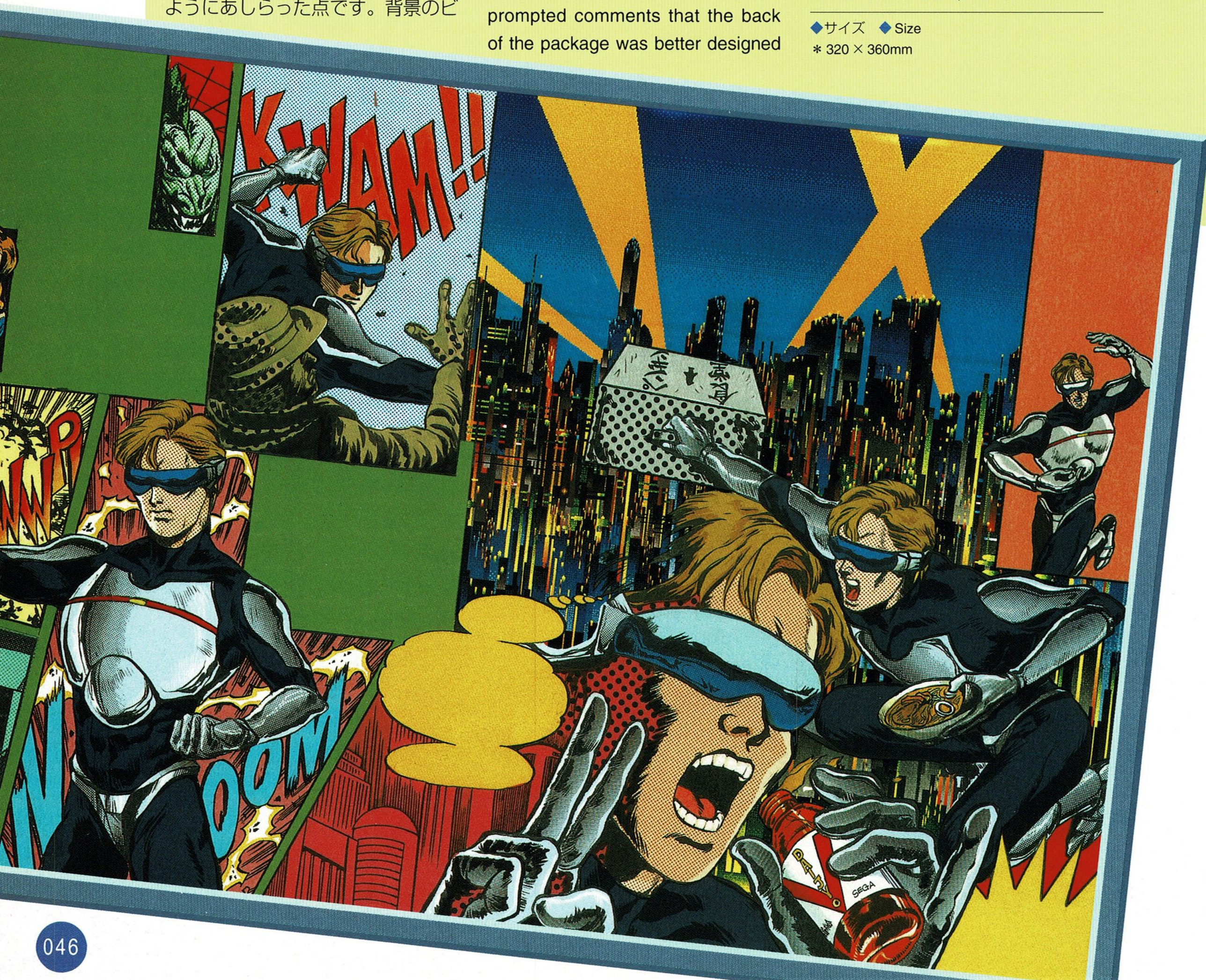
イラストレーター：セガ・デザイン設計部
Illustrator: SEGA Consumer Design Development Dept.

◆使用画材　◆Drawing materials used
＊ペン、耐水性製図用インク、カラートーン（PANTONE、I·C OVERLAY、MECANORMA）、カラーインク　＊Pen, water-resistant drawing ink, color tones (Pantone, I.C. Overlay, Mecanorma) and color ink

---

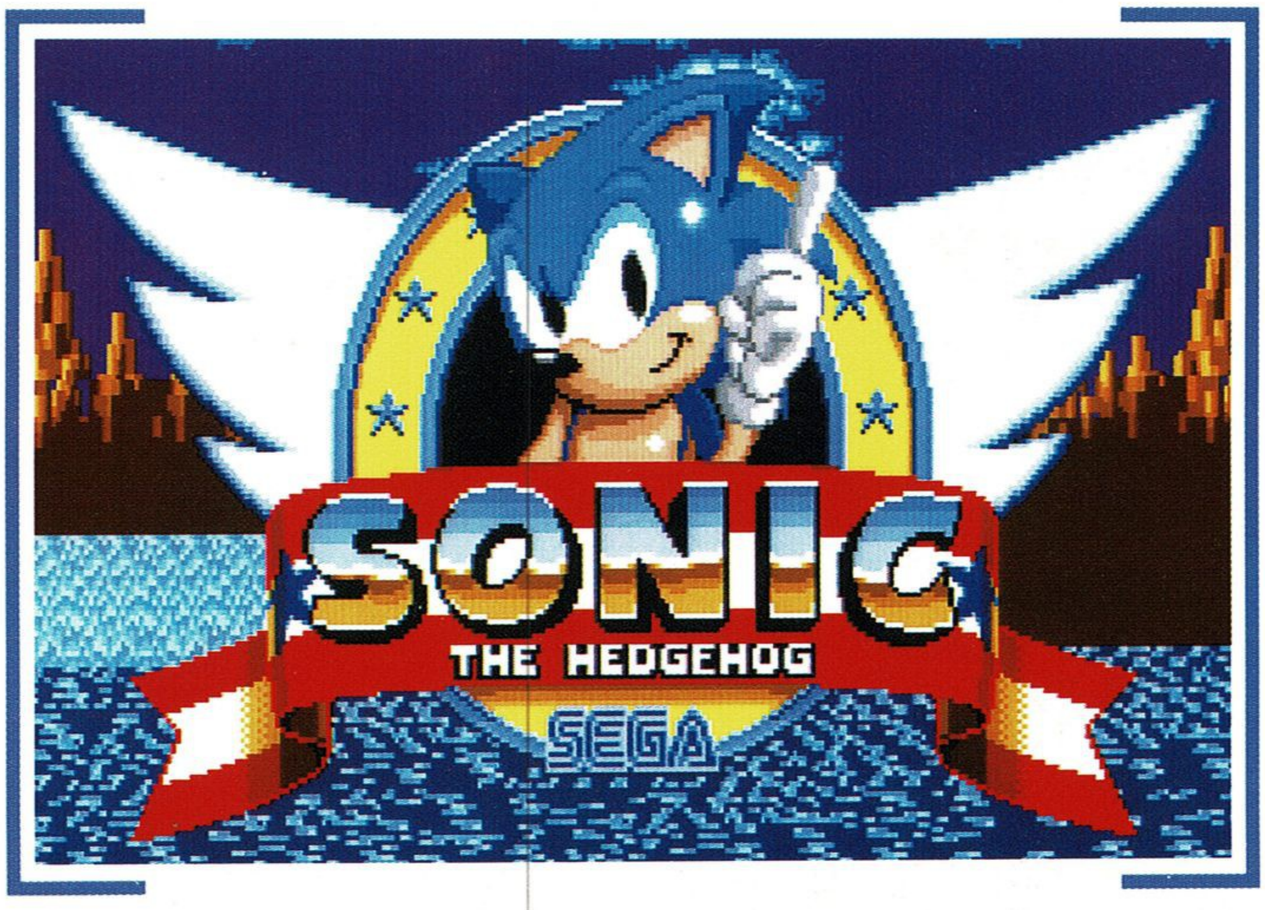
◆使用ボード　◆Boards used
＊イラストレーションボード、ＫＭＫケントB3　＊Illustration board, KMK Kent B3

◆サイズ　◆Size
＊320×360mm



アクションの扉

CHAPTER TITLE: ACTION



ソニック・ザ・ヘッジホッグ

© SEGA 1991

■最初にだいたいのラフは出来ていて、キャラクターの完成度を高めるためのブラシアップする作業でした。とにかく色に関してはもちろん形態、カッティングライン、グラデーションなどきれいに仕上げることだけを考えて作業しました。

■ As roughs already existed, I took part in brushing them up to improve the quality of the characters. Anyway, my sole aim was not only to make them colorful but also to finish them neatly with clear cutting lines and gradation.

イラストレーター：渡邊アキラ
Illustrator:Akira Watanabe

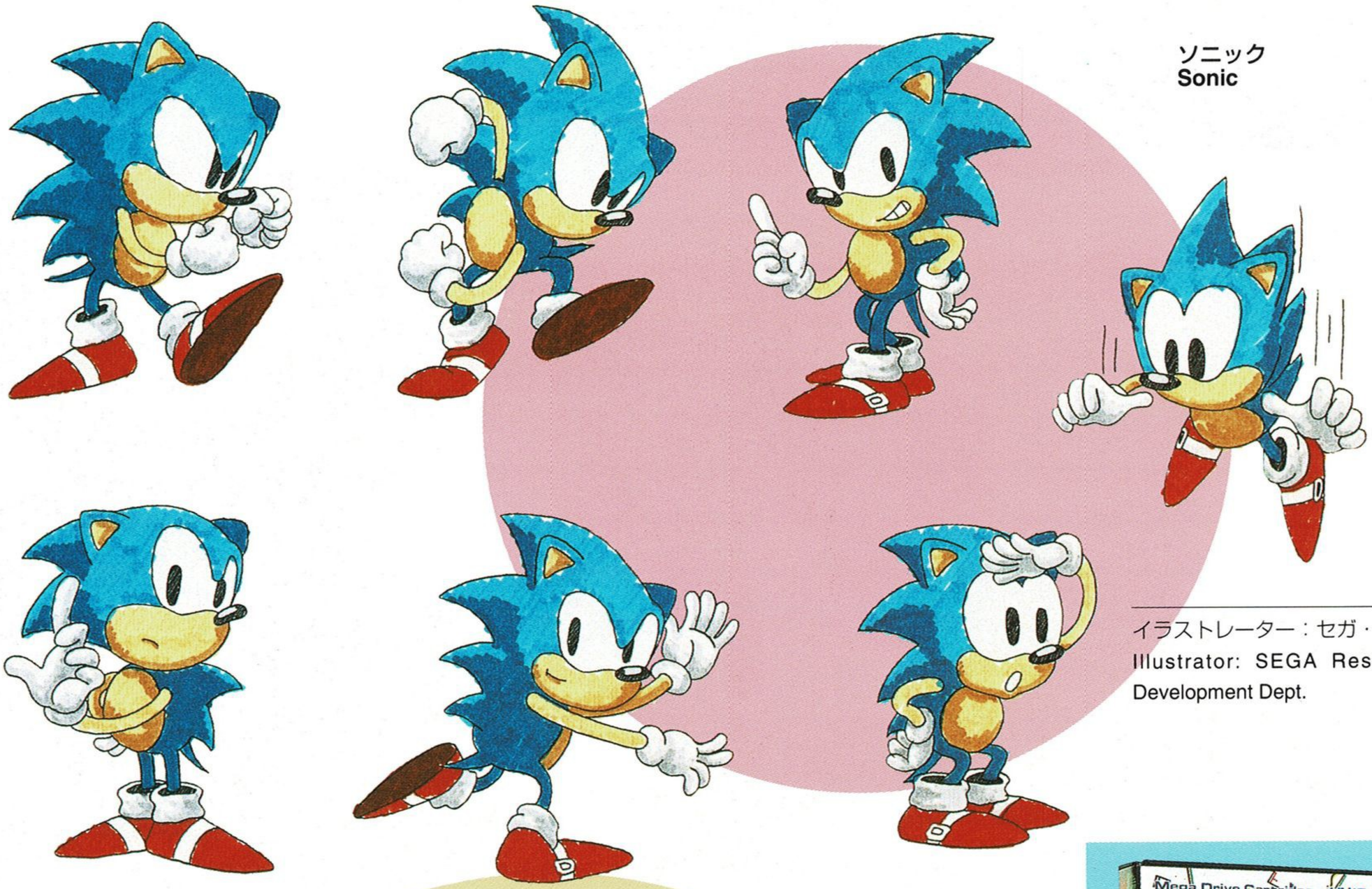
◆使用画材　◆ Drawing materials used
＊アクリル系絵の具(リキテックス／アクリルガッシュ、他メディウム類)、カラーインク、不透明水彩(デザイナースカラーなど)
＊ Acrylic paints (Liquitex, Acrylic gouache and other medium), color ink and gouache (Designers' colors, etc.)

◆使用ボード　◆ Boards used
＊クレセントボード#205
＊ Crescent board #205

◆サイズ　◆ Size
＊ 297 × 210mm

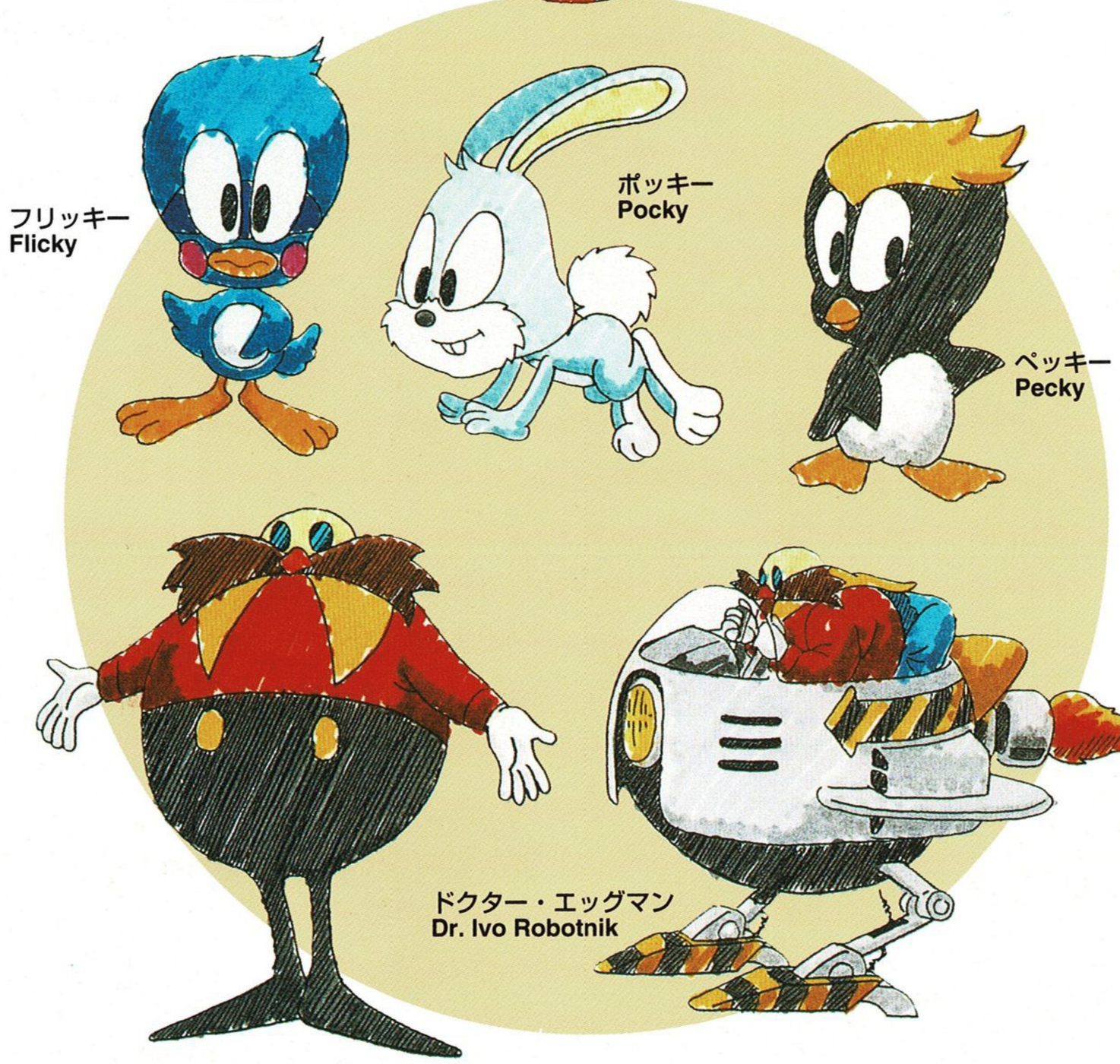
■セガが総力をあげて開発した超高速のニューウェイブアクションゲーム。ダイナミックなスピード感、多彩なアクション、しゃれたグラフィックセンスとも秀逸で、サウンドはドリームズ・カムトゥルーの中村正人氏が担当し、メガドライブの代表的なソフトになっています。主人公は、ハリネズミを擬人化させた「ソニック」。愛らしさと生意気さの両面を持つソニックは、セガのメインキャラクターになっています。

■Here comes a super high speed new wave action game developed with all the efforts of Sega united. A dynamic quickness, colorful actions and tasteful sense of graphics—all of these add up to an excellent work of art. Supported by Masato Nakamura, a member of "Dreams Come True" taking his part in the production of the sound effects, this work may be described as representative of Sega Genesis software. The hero "Sonic" is a personification of a hedgehog. With its charming and saucy nature, Sonic has become a major character in Sega's productions.



ソニック
Sonic

イラストレーター：セガ・研究開発部
Illustrator: SEGA Research and Development Dept.

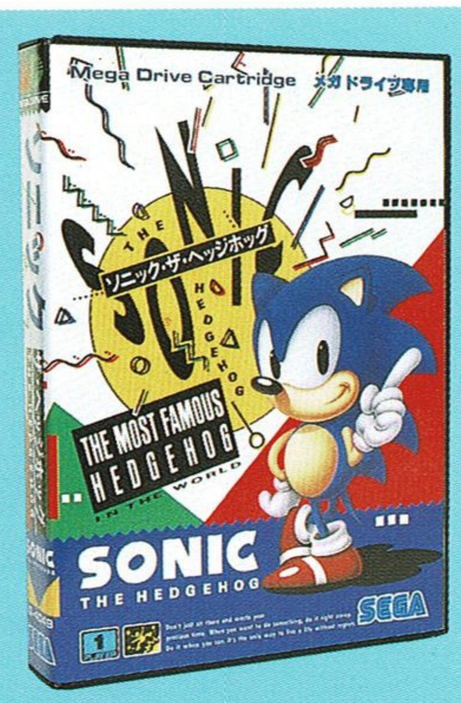


フリッキー
Flicky

ポッキー
Pocky

ペッキー
Pecky

ドクター・エッグマン
Dr. Ivo Robotnik



〈PACKAGE DESIGN〉

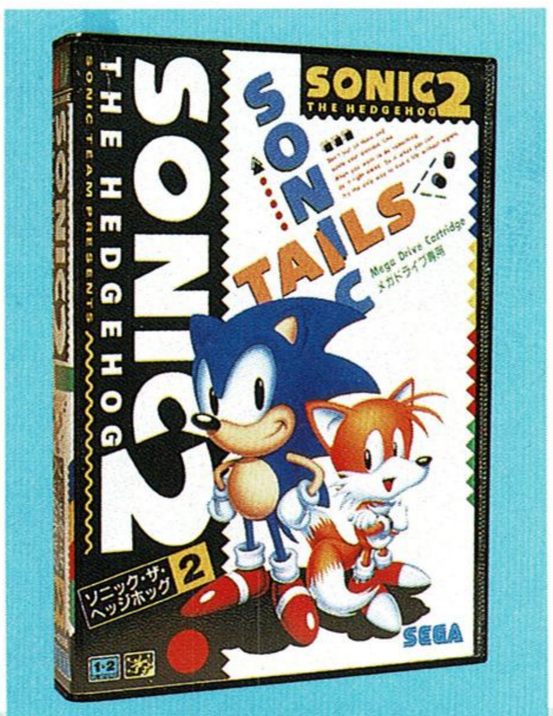
■開発サイドからポップな感じのモノにしてほしいと要望があったので、あまりゲームのパッケージを意識しないでグラフィックなイメージで、今までにないオシャレでポップなパッケージをデザインしました。

■As I was requested by developers to make it similar to pop art, I tried to create a graphic image without being particular about conventional packages and to create an original, stylish pop game package.



ソニック・ザ・ヘッジホッグ２

© SEGA 1992



‹PACKAGE DESIGN›

■１作目同様、ゲームパッケージを意識しないでグラフィックなイメージでデザインしたのですが、１作目がかなりインパクトがありすぎたのでデザインに悩みました。そこで「２」はイラストをメインにデザインしてみました。

■Just like for the previous work, I wasn't particular about the game package but concentrated on graphic images. Because of the strong impact given in the previous work, it was rather hard to decide the proper design for this work. So, in designing Sonic 2, I tried to place stress on illustration.

■「ソニック２」は１作目と同様、だいたいのラフはできていました。１作目よりはソニックは成長して足も長くなっており、２等身だったのが、2.5等身くらいになっています。このへんの雰囲気を壊さずに、イメージを伝えられていたら成功です。また、新しいキャラクター、テイルスもソニック同様の形態、カッティングライン、グラデーションなどに気をつけました。

■Just like in the case of Sonic 1, a rough model of Sonic had been made, though he had grown in size. Although the original ratios of his head to his height was 1:2, the proportion ratios of the new model is 1:2.5. It may be called a success if the change shows in the finished product. Just like I did for our Sonic, I took care in drawing the new character, "Tails," so that neat cutting lines and gradation were possible.



イラストレーター：渡邊アキラ
Illustrator:Akira Watanabe

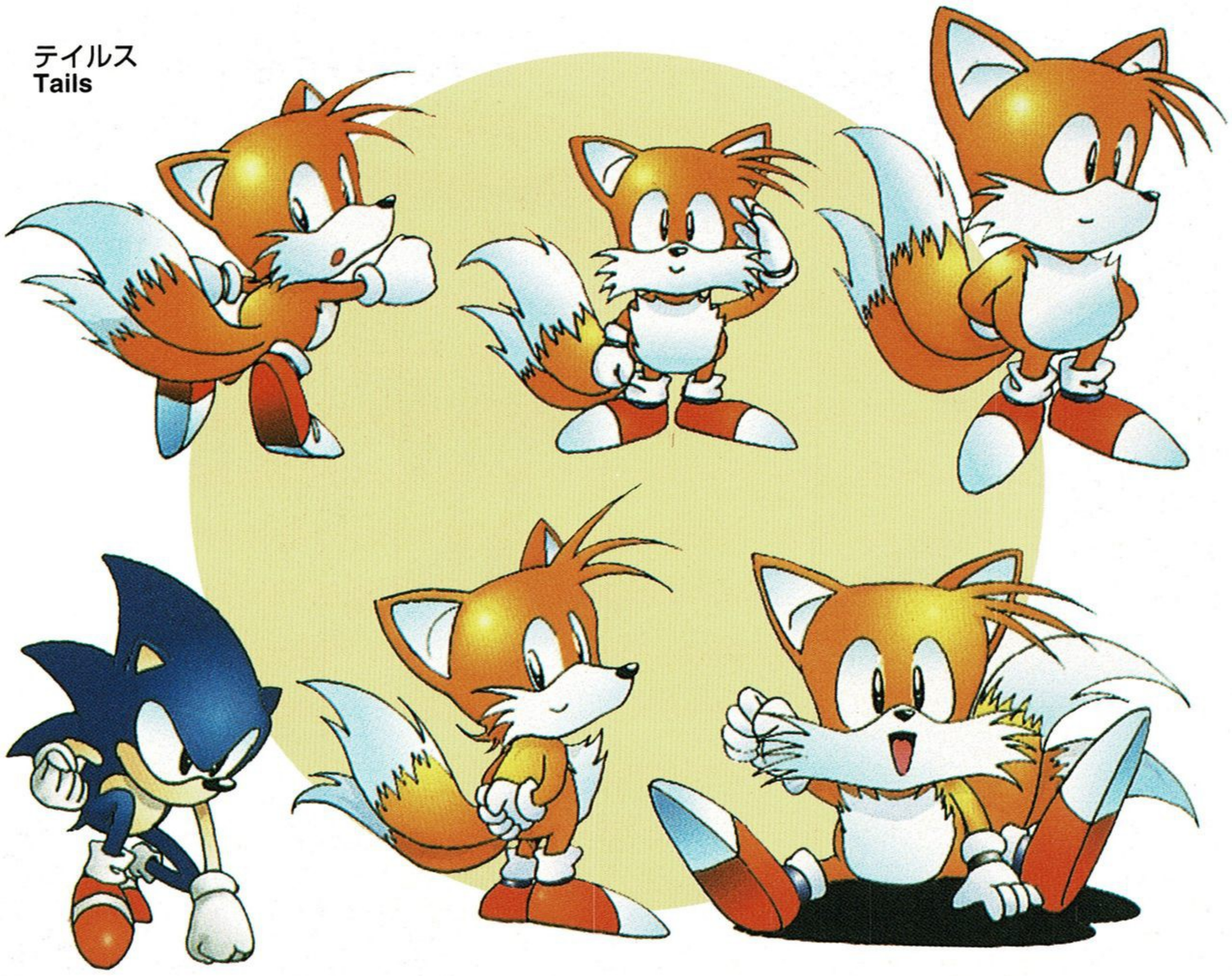
◆使用画材　◆Drawing materials used
＊アクリル系絵の具（リキテックス／アクリルガッシュ、他メディウム類）、カラーインク、不透明水彩（デザイナースカラーなど）
＊ Acrylic paints (Liquitex, Acrylic gouache and other medium), color ink, gouache (Designers' colors, etc.)

◆使用ボード　◆Boards used
＊クレセントボード#205
＊ Crescent Board #205

◆サイズ　◆Size
＊ 297 × 210mm

■弟分として小さなキツネの「テイルス」（２本の尻尾の意、本名「マイルス・パウワー」）を引き連れ、「ソニック」が再登場。軽快なスピード感はさらに増し、ソニックとテイルスの動きやアクションもよりリアルに、そして愛らしくなって、前作を越えるヒットとなったゲームです。

■Now Sonic appears together with his little fox friend Tails (his real name is Miles Prower – "Tails" comes from his "two tails"). This game made a great hit with its lightness and quickness. Additionally, reality and charm are enjoyed in the movements and actions of Sonic and Tails.





■ソニックのキャラクターの魅力は２つあります。「なまいきでカッコイイ」と「かわいい」です。１作目ではこの２つの要素をソニック１人で背負っていたわけですが、２作目ではマイルスの登場によって役割を分担し、かわいさをマイルスに引き受けてもらい、ソニックはよりカッコよさを強調しました。また、敵メカは１作目に負けた「エッグマン」が屈辱をはらすためにつくったものと考えて、前よりも強そうでメカニカルなイメージをとりました。

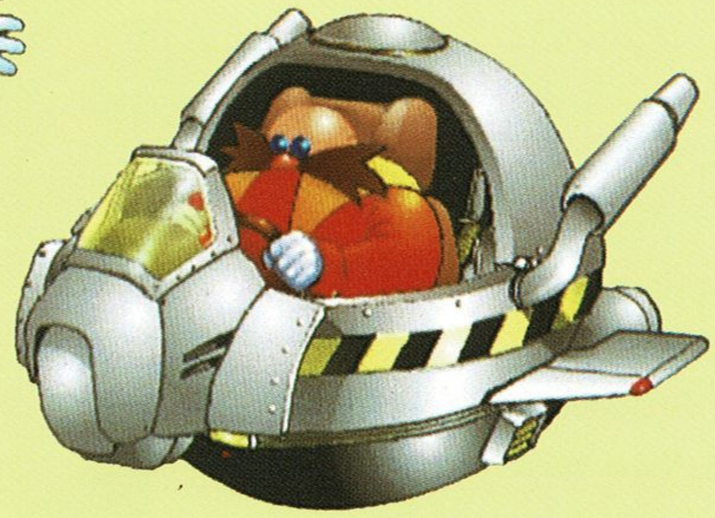
■ Sonic has two kinds of charm: "saucy smartness" and "cuteness." In Sonic 1, Sonic had both features to himself. But in Sonic 2, we have Miles to share cuteness, and an emphasized saucy smartness alone remains as Sonic's nature. I thought that the enemy mechanism of this game was intended for Dr. Ivo Robotnik to repay Sonic for the humiliation he suffered in the previous work. Therefore, the mechanism for this work was intended to make it look stronger and more mechanical.

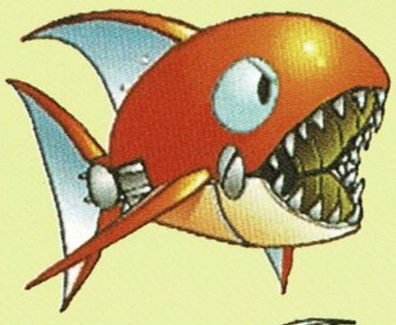
イラストレーター：セガ・研究開発部
Illustrator: SEGA Research and Development Dept.



ドクター・エッグマン
Dr. Ivo Robotnik

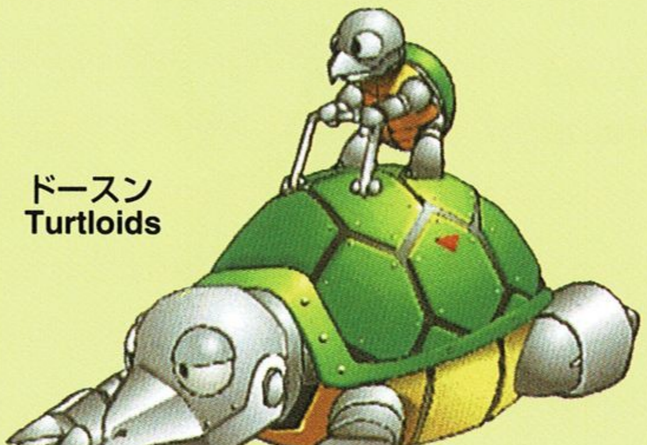




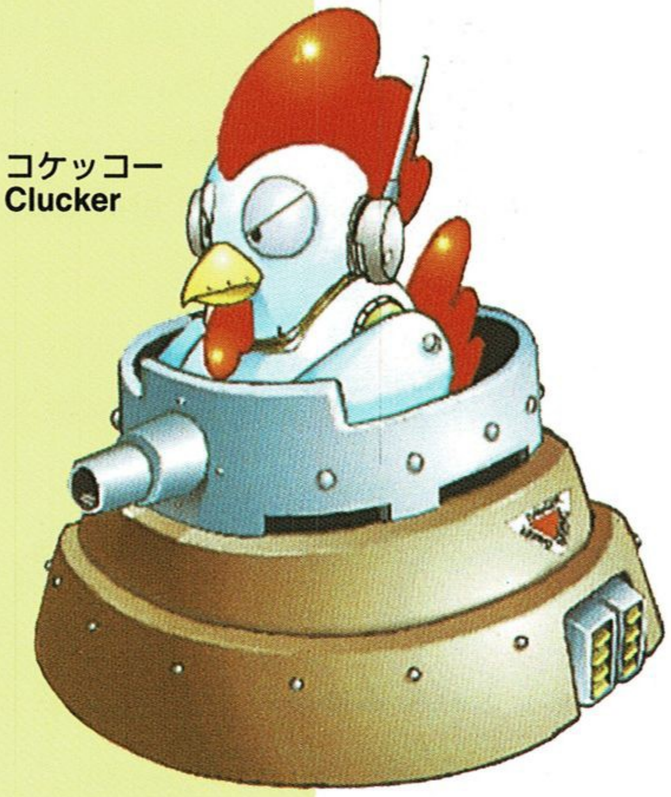




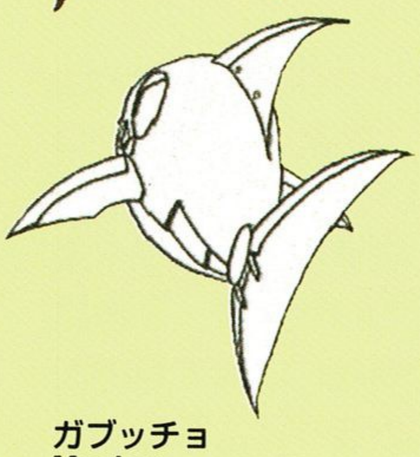
アイアイ
Coconuts



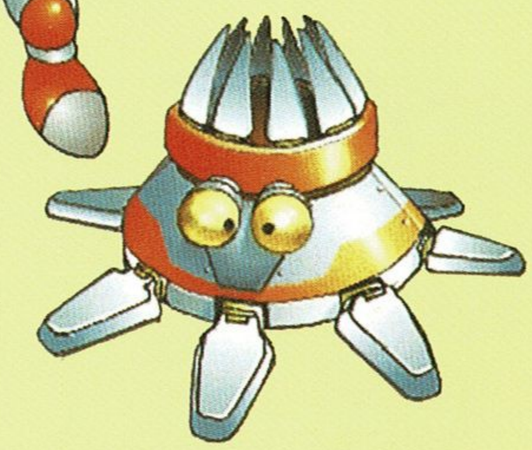
ドースン
Turtloids



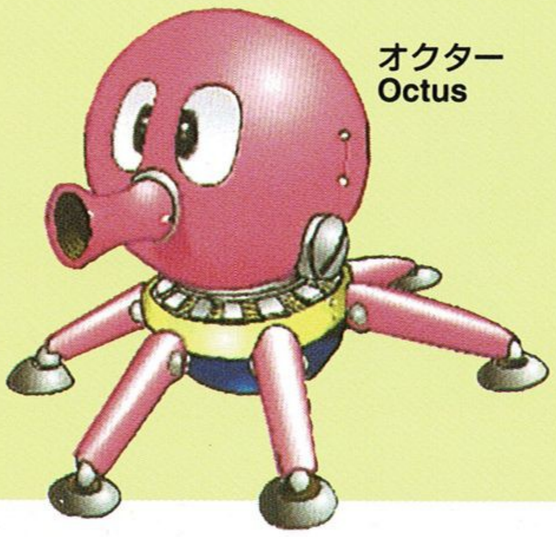
コケッコー
Clucker



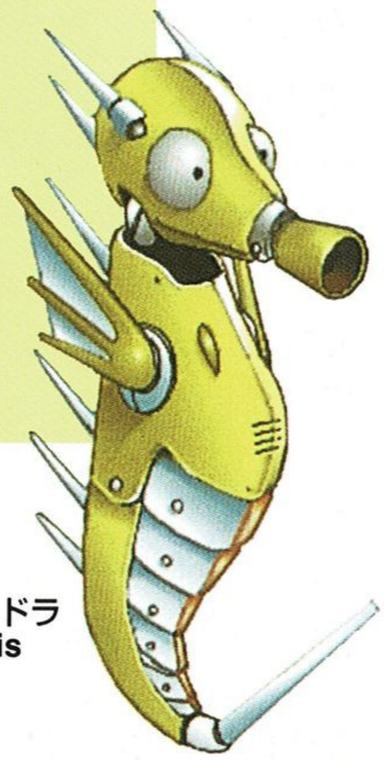
ガブッチョ
Masher



ランダー
Spiny

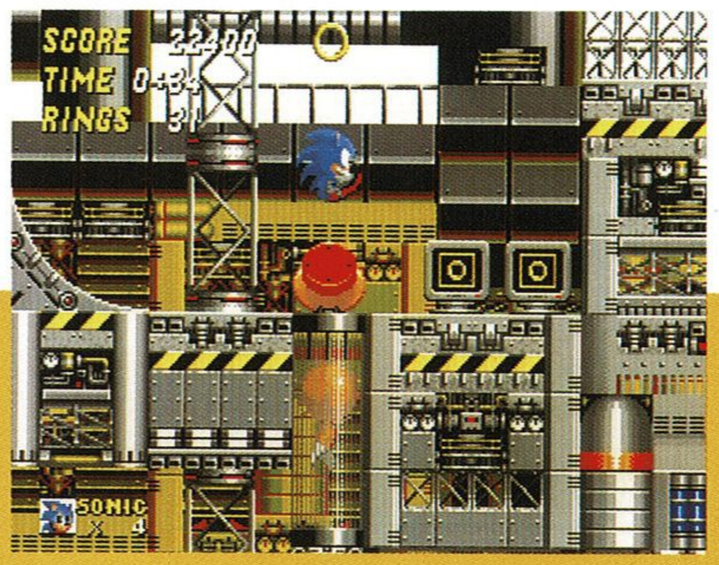


オクター
Octus



シードラ
Aquis









‹SCREEN SHOTS›

■前作のよかった点と反省点をふまえて、自然の美しさとメカニカルな質感の対比を心掛けました。また新しい要素（コークスクリューやスペシャルの３Ｄ画面）などはスタッフの苦労がうかがえます。また、前回不評だったスピード感のある面が少ないところを改善しています。

■Taking into account both the strong and weak points shown in the previous work, we tried to display the natural beauty and mechanical texture of materials forming a clear contrast with each other. In addition, the staff's efforts are reflected in introducing new elements (three-dimensional screens as shown in the scenes of corkscrews and specials). On the other hand, in response to a comment on the previous work, the effect of quickness has been improved.



ソニック・ザ・ヘッジホッグ (GG)

© SEGA 1991

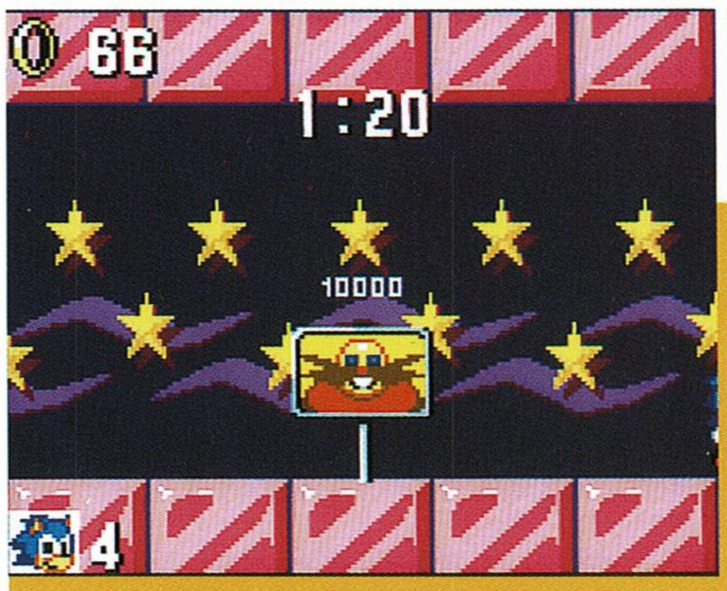
ソニック・ザ・ヘッジホッグ２ (GG)

© SEGA 1992



■超スピードで走り回り、回転するスーパーハリネズミの「ソニック」がゲームギアで大活躍しています。リングを１つでも持っていれば敵のダメージを防いでくれるため、超高速で南国の丘、ジャングル、迷宮の洞窟とソニックが走り回ります。

■ Sonic, a super hedgehog, appears in this Game Gear game running about and somersaulting at high speed. If he acquires a ring, the ring will defend him from being damaged by the enemy. Therefore, Sonic runs at a full speed around a hill in a southern country, a jungle and a cave in a labyrinth, collecting rings as he goes.









‹SCREEN SHOTS›

■ゲームギアというポータブルゲーム機のソフトなので、見やすさや目にやさしい色の使用などの工夫をしています。それと同時に、メガドライブからの移植なので、元のゲームとかけ離れたグラフィックにならないように注意しました。

■ As a Game Gear game is software for a portable game machine, I made it easy to see by using soft colors which do not irritate the eyes of users. At the same time, since the graphics were transplanted from those of the Mega Drive, I tried not to make them too far removed from those of the original game.





ゴールデン アックス

© SEGA 1989

■バーバリアンの「アックス」、アマゾネスの「ティリス」、そしてドワーフの「ギリウス」の３人が協力して、悪の帝王である「デス・アダー」の討伐を行う、ヒロイックファンタジー風の剣の技を中心としたアクションゲーム。人気になったアーケード（業務用ゲーム機）版からアレンジ移植されたもので、派手な画面や重厚なＢＧＭなどで好評を博しました。

■This is an action game like a heroic fantasy focusing on sword-play. A barbarian "Axe," an Amazoness "Tyris," and a dwarf "Gilius" cooperate to subdue the evil monarch "Death Adder." The game, rearranged and transplanted from its popular arcade version, has been favorably received with its showy scenes and dignified BGM.



アックス＝バトラー
Axe Battler

■７色全部を使いながら、ボリス調の深い味わいを出そうと試みたものです。ゲームイラストを描くとき毎回苦労するのは、主人公たちの個性を生かしたポーズを決めるのが難しいことです。

■Using all of the seven colors, I tried to express Boris Vallejo's rich taste. Whenever I make game illustrations, I have difficulty in deciding the poses of individual characters that would reveal their personalities.



ギリウス＝サンダーヘッド
Gilius Thunderhead



ティリス＝フレアー
Tyris Flare

イラストレーター：米島義明（ROOM T）
Illustrator: Yoshiaki Yoneshima (ROOM T)

◆使用画材　◆Drawing materials used
＊ガッシュ、カラーインク
＊Gouache, Colored ink

◆使用ボード　◆Boards used
＊クレセントボード#205
＊Crescent Board #205





ブルードラゴン
Blue Dragon



‹PACKAGE DESIGN›

■最初、パッケージイラストの上部分にゲームロゴをレイアウトする予定でしたが、ゲームロゴのバランスが問題となり、仕上がりでは上下を逆にレイアウトすることでまとめました。

■When the package illustration was completed, we intended to place the game logo in the upper part of the illustration. However, a problem arose in keeping the balance, so we finally decided to place it at the bottom.



■キャラクターのイラストで大切なのは、まずゲームを行った際、必ずどのキャラクターかすぐわかることと、そのキャラクターが現実に存在したら“こんな感じだろう”というリアルな世界を見せてあげたいこと。ゲームの世界に入り込んだとき、画面の荒いドットを見ながらでも頭の中では説明書で見たイラストが動き回ってくれていることを期待しています。

■An important thing concerning illustrations of characters is to make the characters identifiable during the game and to express their personalities as realistically as possible so the game player would feel as though the characters actually existed. It would be ideal if characters illustrated in the manual remain in the minds of game players even when they see dotted rough figures of them during the game.

イラストレーター：㈲イラストレーション　アイランド
Illustrator: Illustration Island

ビター中尉
Lt. Bitter





ヘニンガー
Heninger

バド兄弟
Bad Bros.







デス＝アダー
Death Adder

ロングモーン
Long Moan





ズブロッカ
Zuburoka



ドワーフ
Dwarf



スケルトン
Skeleton



レッド ドラゴン
Red Dragon



チキンレッグ
Chicken Leg







‹SCREEN SHOTS›

■プレイヤーのパターンはできる限り忠実に表現しました。剣の軌跡などが重要で工夫を要しました。魔法は安っぽくならないよう少ない容量の中でギリギリまで使い込んで、カラーも派手に仕上げました。敵やモンスターなどはカラーの制限上、登場の仕方が工夫されています。余談ですが、メガドライブ版とアーケード版のティリスのおしりは少し違っています。

■I tried to express the patterns of players as faithfully as possible. I thought it important to clearly express the arc of swords. Within the limited capacity, we drew as many magic scenes as possible. We used the showiest colors available to give a flashy effect. In order to cope with the color restriction, we devised the way how enemies and monsters appear in the scenes. Incidentally, the hip of Tyris in the Mega Drive version is somewhat different than that in the arcade version.

ゴールデン アックスII™

© 1991 SEGA

■人気を博した「ゴールデンアックス」の第2弾で、前作と同じ3人の勇者（主人公）が、新たなる強敵・閉ざされし闇の皇帝「ダーク＝ガルド」と闘うという内容です。前作を上回るゲーム演出で、敵のキャラク

■これから冒険（闘い）に赴く主人公たちと、それを迎え撃つ敵の世界とを、パッケージの表と裏で対にして描いてみると面白いのではないかというのが、まず頭に浮かんだイメージでした。いつも心がけることは、エンターテイメントとしてどこまで充実させられるかということです。主人公たちの闘志と敵の悪意が感じてもらえれば成功です。

■Our first idea was that it would be wonderful if we could prepare two scenes as a twin on the front and back surfaces of the package, describing the heroes setting out on their adventurous fights and, at the same time, the enemy line waiting to meet the heroes. We are always trying to make our designs more enriched than before and offer real entertainment. Just enjoy the fighting spirit of the heroes and horrible hostility of the enemy as a striking contrast. That's what we want to offer you.

イラストレーター：佐藤樹云
Illustrator: Jun Satoh

◆使用画材　◆Drawing materials used
＊リキテックス　＊Liquitex

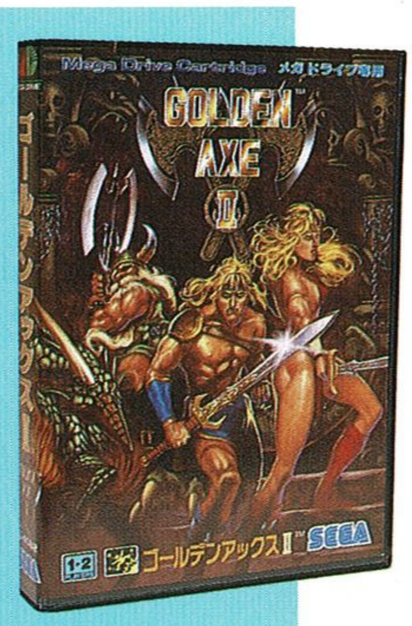
◆使用ボード　◆Boards used
＊キャンバスボード　＊Canvas board

◆サイズ　◆Size
＊708×495mm

ター、攻撃方法、魔法などとゲーム内容は充実しています。また、「Ⅱ」では主人公の必殺攻撃が強化され、画面の迫力が増しています。特に、炎の魔法のグラフィックは圧巻です。

■Here we present Golden Axe II, the second of the Golden Axe series following the very popular Golden Axe I. In Golden Axe II, the heroes are the same three brave characters as in Golden Axe I. They have thrilling fights with the "King of Darkness, Dark Garado," a new fierce enemy appearing on the scene. Golden Axe II supersedes Golden Axe I in many aspects of the game such as the enemy's character, strategies and magic used. You will surely be amused with it because it is full of powerful scenes of intensified deadly attacks, and fantastic magic. Above all, the flame magic graphics are the highlight of the game.

‹PACKAGE DESIGN›



■あらかじめ特殊なロゴの形を配慮してイラストをおこしていたので、ロゴと主人公を中心とした線対称のバランスのとれた形にまとめました。特殊なロゴの場合、イラスト発注時から考慮するのが大切です。

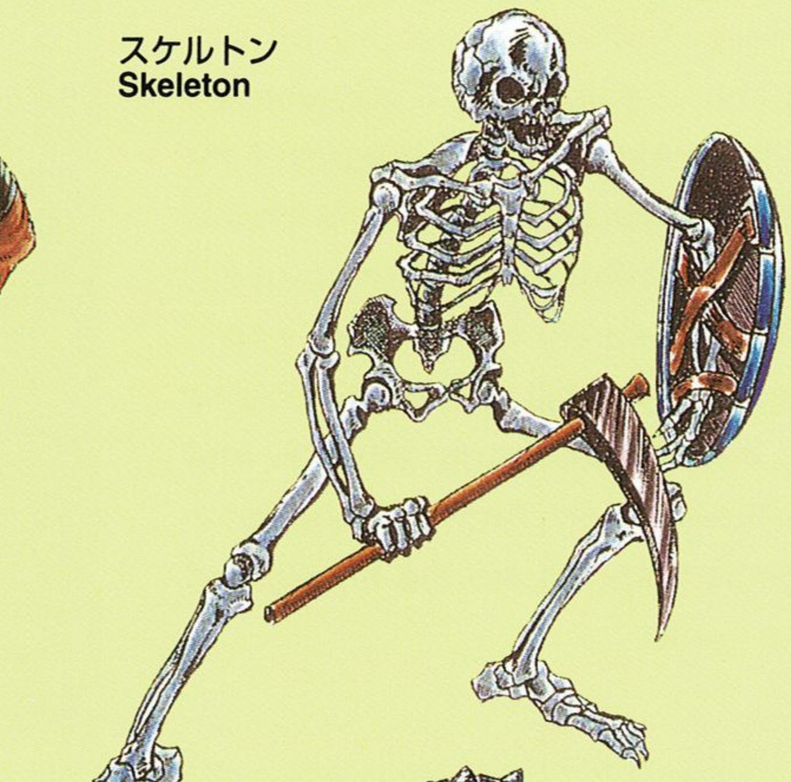
■The original illustration was intended to be used even for special-shaped logos. The screen shows a well-balanced symmetry with the logo and the heroes placed in the center. In order to create a special logo, we must be careful from the initial stage of ordering the illustration.



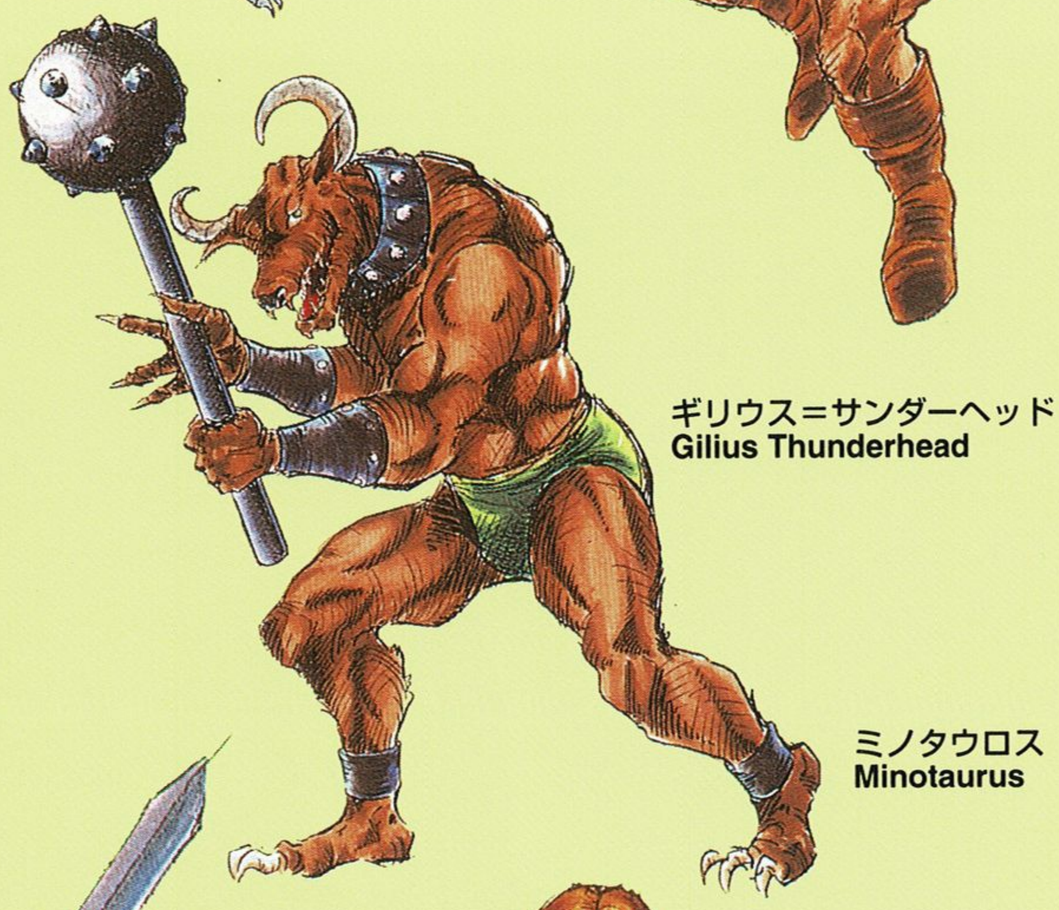
スケルトン
Skeleton



ザッカル
Zakkar



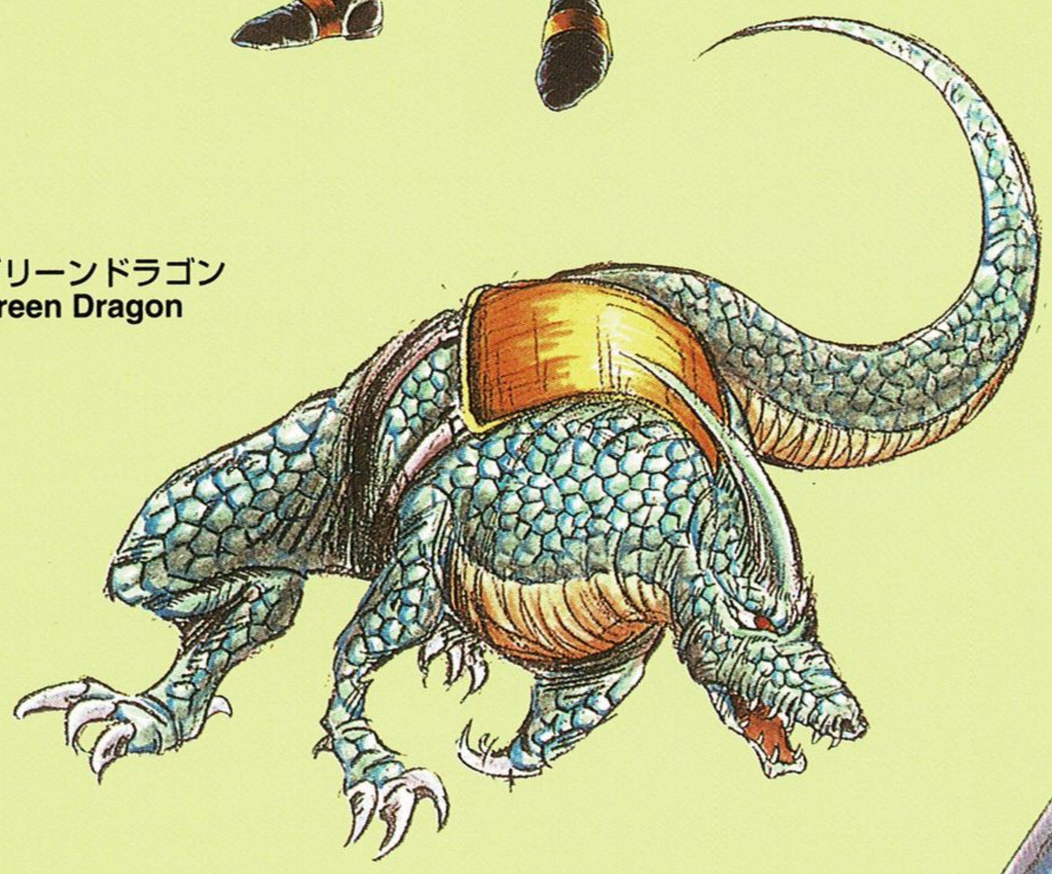




ギリウス＝サンダーヘッド
Gilius Thunderhead

ミノタウロス
Minotaurus

グリーンドラゴン
Green Dragon

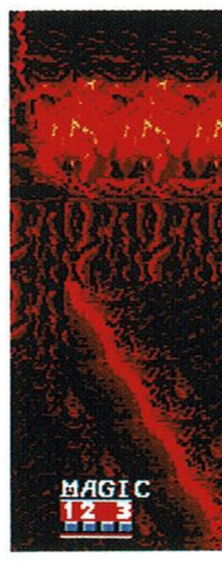


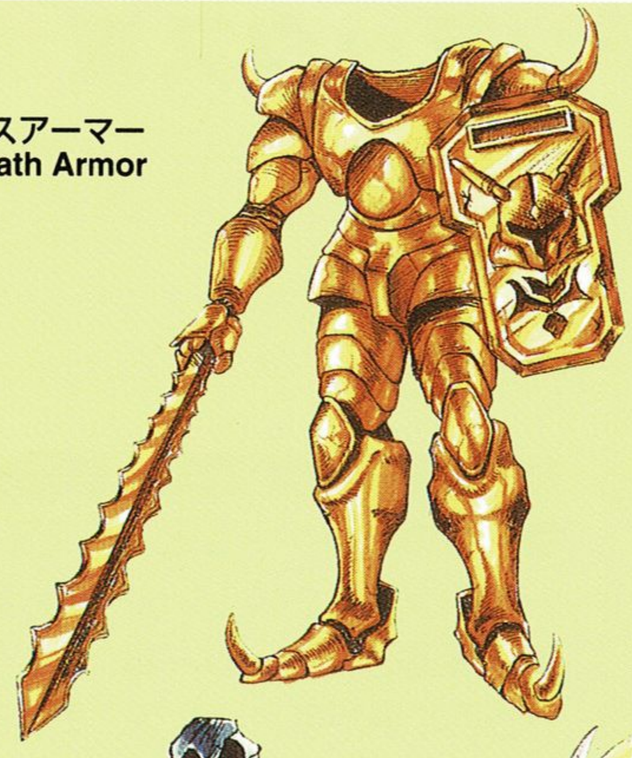


アックス＝バトラー
Axe Battler



ティリス＝フレア
Tyris Flare





デスアーマー
Death Armor



チキンレッグ
Chicken Leg



グリネス
Greness



魔法使い
Wizard

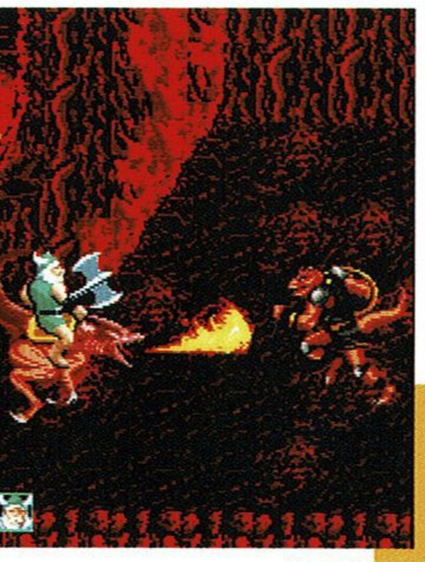


ヘル＝リザード
Hell Lizard

■一目でキャラクターの個性を理解させるのは、難しいと思います。プレイヤーはなじみがあるかもしれませんが、エネミー（敵のキャラクター）などは前回のイメージを崩すわけにはいかないので、けっこう悩みました。イラストには水彩マーカーを使用して、前回のタッチとは大幅に変えてしまいました。私はこのタッチのほうがつくりやすかったからです。各エネミーの色使いなどもかなり意識して描いています。

■It's quite difficult for characters' personalities to be understood at a glance. Players may be familiar with the heroes' personalities, but when it comes to the enemy, it's quite a problem. You know, we don't want to change the image entirely since it's been presented in the previous work of the series. I used watercolor markers for illustration. This time I used a remarkably different touch, because I found this method easier. I was especially careful when coloring enemy characters.

イラストレーター：セガ・研究開発部
Illustrator: SEGA Research and Development Dept.







‹SCREEN SHOTS›





■「Ⅱ」では、敵側のイメージをアピールすることに力を入れました。特に、オープニングでの敵の存在感を表現することは、感情移入させるにはもってこいだと思います。タイトルにしても前回に負けないくらいのパワーで、満たしているでしょう？

■For Golden Axe II, I stressed the image of the enemy. If the enemy is well drawn especially in the opening scene, it will be a great help in evoking empathy of the players. The title is as powerful as before. It's quite satisfactory, I believe. Don't you think so?

GOLDEN AXE III™

ゴールデンアックスIII

© SEGA 1991



カイン＝グリンダー
Cain Grinder



イーヴ
Eve



ダムド　ヘルストライク
Damned Hellstrike

S T O R Y

■セガの看板ゲームともいえる「ゴールデンアックス」シリーズの第３弾。今回のストーリーは、「前作から数百年後が舞台となり、それぞれに個性的な必殺技を有する４人の勇者が主人公となって、戦斧を取り返す戦いに旅立つ」というもの。剣のアクションもより痛快に演出され、魔法の数も12種類と増えて、迫力のある剣と魔法のバトルシーンが展開されます。

■ This is the third version of SEGA's popular "GOLDEN AXE" series. This story says that four brave characters, each with an individual deadly technique start on a battle trip to recover the fighting axe in the world of several hundred years after Golden Axe II. Sword action is directed more thrillingly and 12 kinds of magic are used as well. The dynamic battle scenes of swords and magic are developed in the game.

■剣と魔法のアクションゲームなので動きのある絵にしたかったのですが、ゲームの資料が少なく雰囲気がもうひとつつかめなかった作品です。

■ I wanted to make illustrations with lots of movement because of the sword and sorcery action of the game but I failed to completely catch the game atmosphere because of few materials.

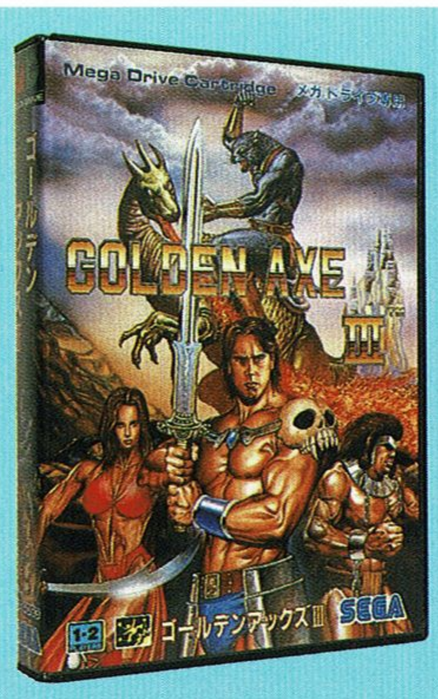
イラストレーター：大柴宗平
Illustrator: Sohhei Oshiba

◆使用画材　◆Drawing materials used
＊アクリル絵具、カラーインク
＊ Acrylic paints, Color inks

◆使用ボード　◆Board used
＊クレセントボード　＊ Crescent board

◆サイズ　◆Size
＊ 257 × 364mm

イラストレーター：佐藤樹云
Illustrator: Jun Satoh



〈PACKAGE DESIGN〉

■メインイラストを上下左右といっぱいに載せたところ、このような変則的な背表紙になってしまいました。裏の薄いえんじ色のギザギザは、戦場にはためく破れた旗やボロ布をイメージしたものです。

■ Such an irregular backcover resulted from the front cover overflowing with the main illustration. The dark-red notches on the back cover represent the broken flags and waste cloths which are fluttering in the battlefield.



アックス＝バトラー ～ゴールデン アックス伝説～

© 1991 SEGA



イラストレーター：セガ・デザイン設計部
Illustrator: SEGA Consumer Design Development Dept.

■アーケードゲームやメガドライブ版でおなじみのアクションゲーム「ゴールデンアックス」シリーズのゲームギア版。アクションに加えて、ロールプレイングゲームの要素がプラスされています。ストーリーは、「ゴールデンアックスという伝説の神の斧が邪悪な軍団に奪われた。この斧を手に入れれば世界を手中に治めることができるという。斧を取り返すべく、ひとりの男が己の肉体と勇気を武器に戦いの中に旅立っていく」というものです。

■This is the Game Gear version of Golden Axe. You may already be familiar with the Genesis and arcade versions. In addition to action, elements of a role-playing game are added. The main plot reads: "A golden axe belonging to a god in a legend was stolen by a malicious group. The axe is said to give the bearer power to control the whole world. In order to return the axe, a courageous man sets out to fight at the risk of his own life."

‹PACKAGE DESIGN›



■メインタイトルもサブタイトルも長く、英字ロゴも日本語タイトルもかさばってしまい、狭い表側のどこへ置くか試行錯誤した作品です。イラストの切り抜きは、ゲームギア初の縦ぶち抜きで迫力を出しています。

■As the length of the main title and the sub-title were long, both the logo in English and the title in Japanese required too much space. I had to work by trial and error in arranging them on the front surface. The illustrations were made powerful by cutting them longitudinally. It was my first attempt for the Game Gear version.

■冒険の舞台となるシチュエーション、行く手に立ちはだかるモンスターたちと多くの要素を入れながら漫然とならず、アクセントをつけて描くことに注意しました。結果として、少々まとめすぎたかなという感はありますが、ゲームの世界を伝えることはできたのではないでしょうか。

■As many elements were involved including situations such as story scenes, monsters standing in front and so forth, I tried not to have the plot ramble about by placing emphasis here and there. I fear we used too much control. Anyway, I believe I did convey the enjoyment of the world of games.

イラストレーター：佐藤樹云
Illustrator: Jun Satoh

◆使用画材 ◆Drawing materials used
＊アクリル系の絵の具（リキテックス）
＊ Acrylic colors (Liquitex)

◆使用ボード ◆Boards used
＊キャンバスボード ＊ Canvas board

◆サイズ ◆Size
＊ 515 × 364mm

サイバーポリス イースワット

© SEGA 1990

■主人公に感情移入しやすいように、大きく、そして明確に描くように気を使いました。横スクロールのゲームなので、パッケージの表面は正面に向かって攻撃するポーズを取らせ、裏面は上下の構図になるよう、つまりできるだけゲーム画面とは印象の違うイメージになるように描いています。

■I do not remember it in detail because a considerable time has passed since I did the work. However, I remember having paid attention to clearly describing the hero to ensure the empathy of the users. As the game had a lateral-scrolling function, for the front surface of the package I drew the hero taking a pose of a frontal attack on the enemy. On the other hand, for the back surface, I used a vertical-scrolling function intending to give an impression as different as possible from that of the game screen.

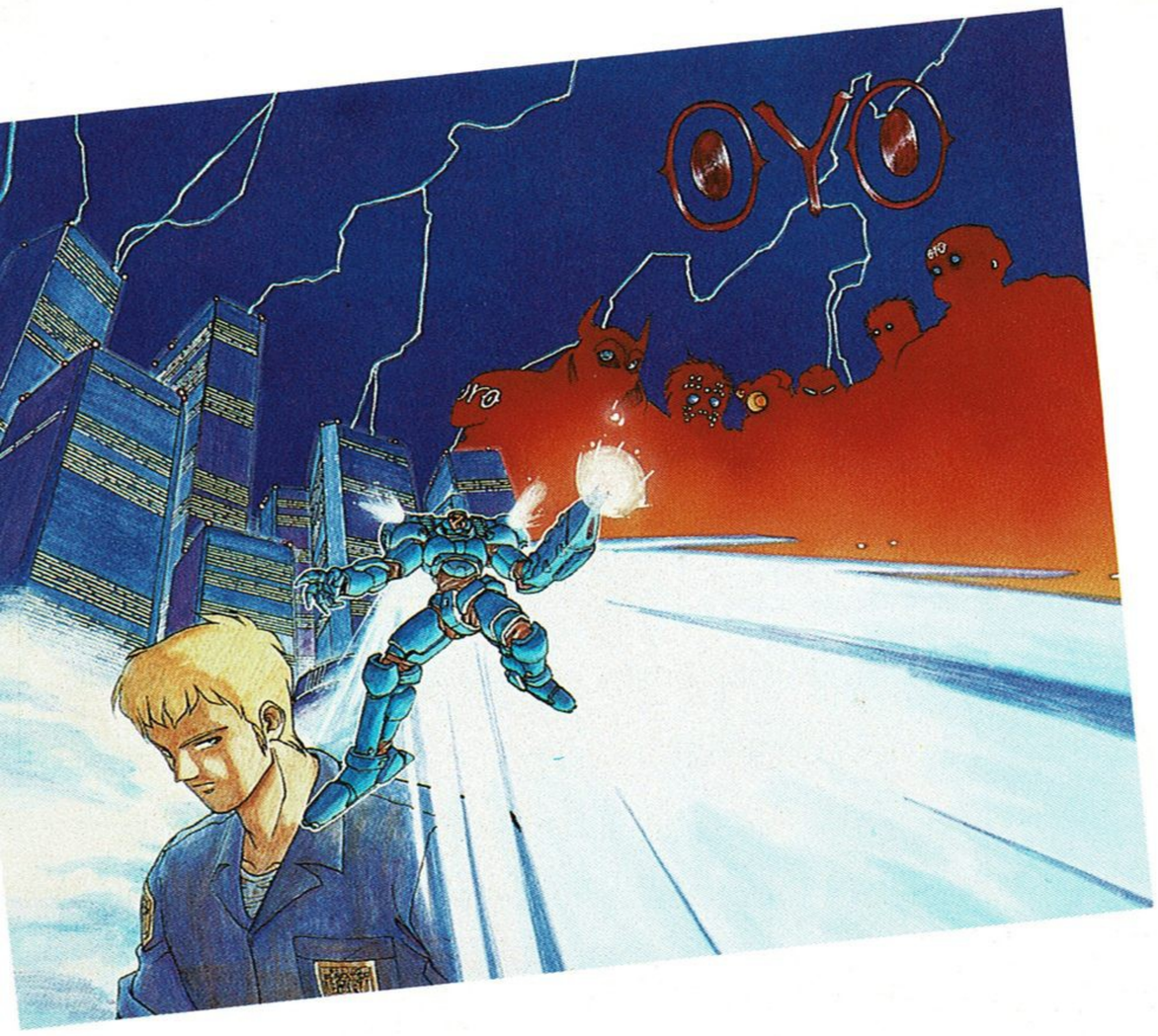
イラストレーター：開田裕治
Illustrator: Yuji Kaida

◆使用画材 ◆Drawing materials used
＊リキテックス ＊Liquitex

◆使用ボード ◆Boards used
＊クレセントボード#260
＊Crescent Board #260

◆サイズ ◆Size
＊257×364mm

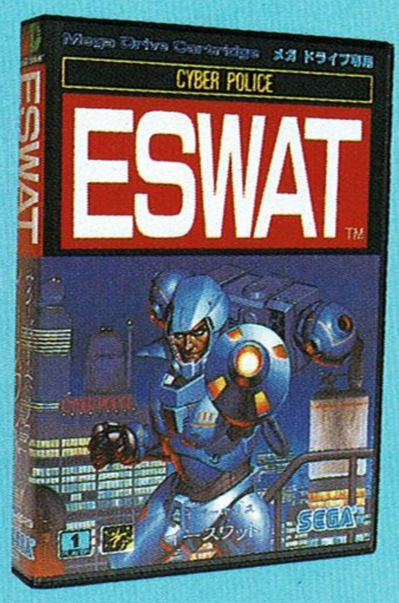




■近未来的なテクノロジーを満載しサイバーな世界をほうふつさせる風景が、主人公を中心としたサイドビュー画面に展開するシューティングの要素が加味されたアクションゲームです。近未来を描いたグラフィックは高い評価がありました。

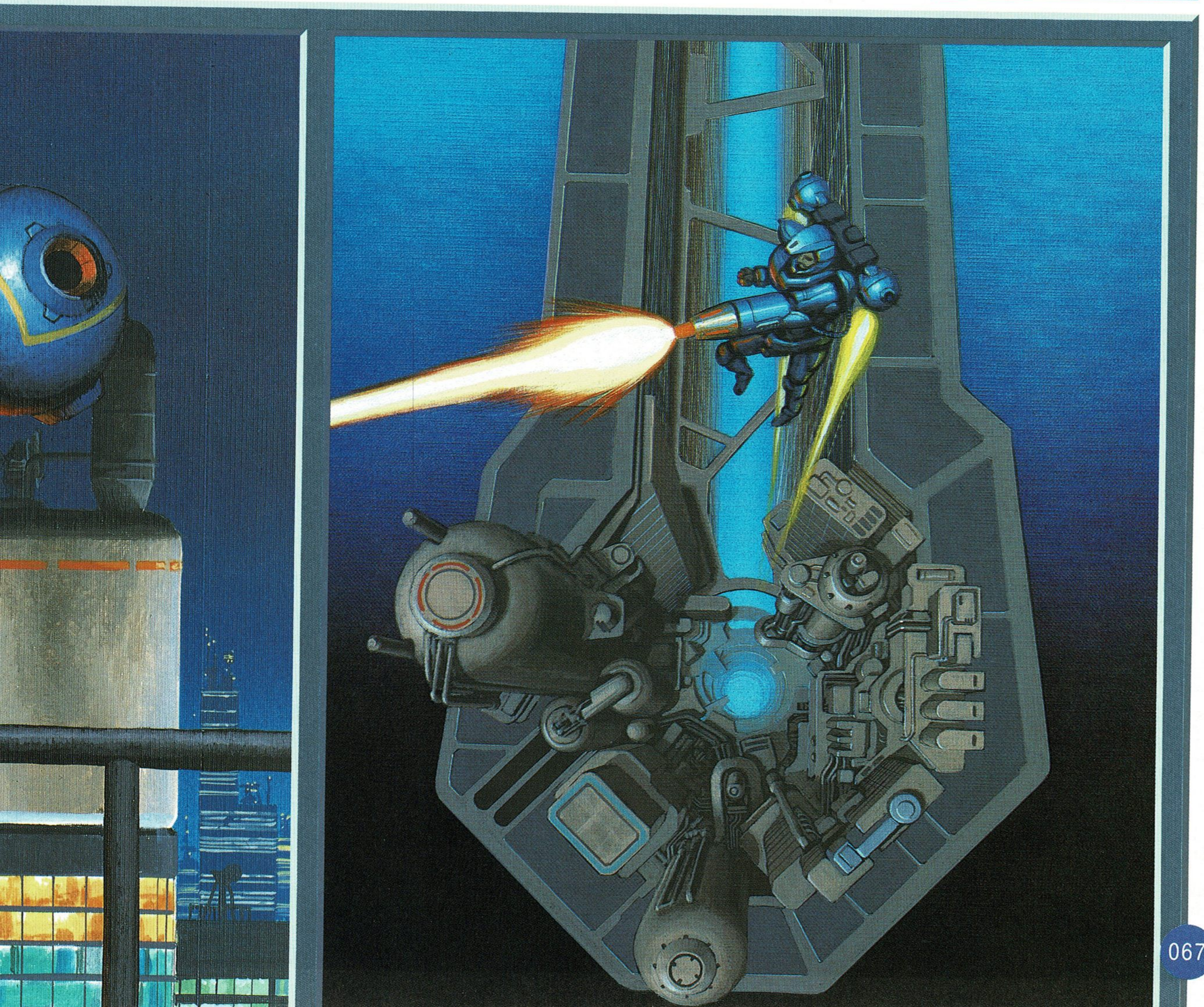
■This is an action game with many elements common to a shooting game. The shooting scene centering around the hero is developed using a side-view screen. Filled with advanced technology of the near future, the view bears a close resemblance to the world of cybernation. Outfitted with a reinforced armor, "Duke Oda," a member of the armored riot police, makes full use of five kinds of weapons in his fights against an enormous organization "EYE" at the risk of his life. The graphics describing the near future have been praised.

〈PACKAGE DESIGN〉



■英字タイトル「CYBER POLICE ESWAT」を先行で設定し、その上でパッケージイラストの製作を依頼しています。そのため表面のイラスト原画のサイズが変形サイズの仕上がりになってしまいました。

■First, we established the English title, "CYBER POLICE ESWAT," and then asked for production of the package illustration. Therefore, the size of the surface illustration turned out different from that of the original drawing.





The GG 忍 ™
The GG SHINOBI

© SEGA 1991
MUSIC © 1991 YUZO KOSHIRO

■朧流忍者５人衆のうち４人までが謎の都市「NEO CITY」に捕らわれてしまいました。主人公「ジョー・ムサシ」は仲間を救出し、都市を破壊する使命を帯びて「NEO CITY」に向かい、戦いの幕が切って落とされます。武術･体術･忍術を駆使して、４人の仲間を救出しながら５つのラウンドをクリアするゲームです。

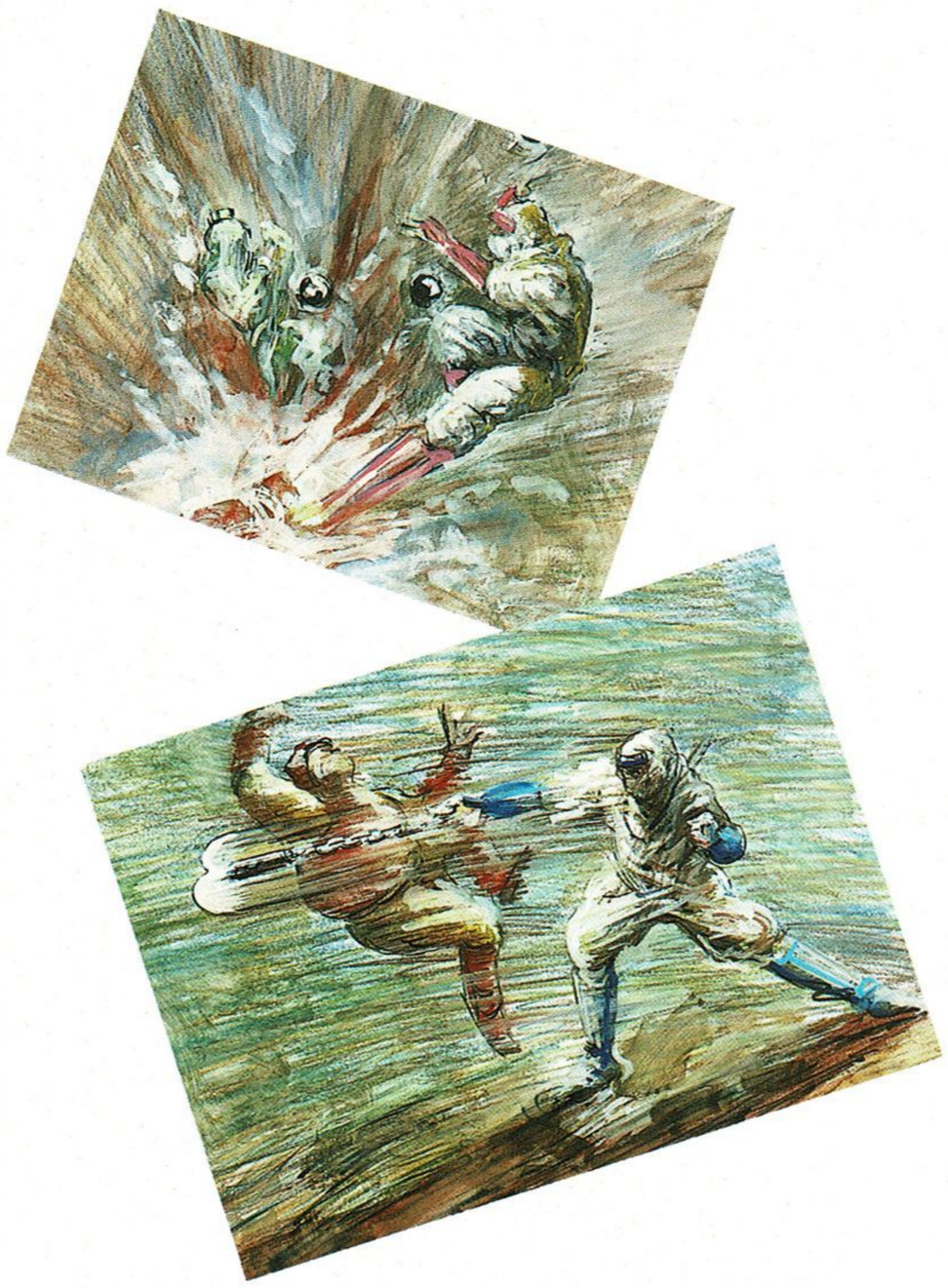
■The situation is that four of the five Ninjas (secret agents in feudal times) of Oboro School have already been captured in a mysterious city called "Neo City." The remaining hero "Joe Musashi" is determined to go to Neo City on a mission to rescue his companions and destroy the city. A fierce battle begiṅs there. The objective is for players to clear five rounds making full use of military, athletic and Ninja arts in order to rescue the four companions one by one.



イラストレーター：セガ・研究開発部
Illustrator: SEGA Research and Development Dept.

■マチェールを施した画面上に、荒々しく描写することによって、躍動感を表現しようとしました。また、５人の主人公のうち中心人物である赤忍を特に浮き上がらせ、画面の引き締まりを狙っています。

■I tried to express a sense of life and energy by rough drawing on the screen where matiere had been applied. In addition, by making the hero Red Ninja loom forward, I tried to give an accent in the scenes.



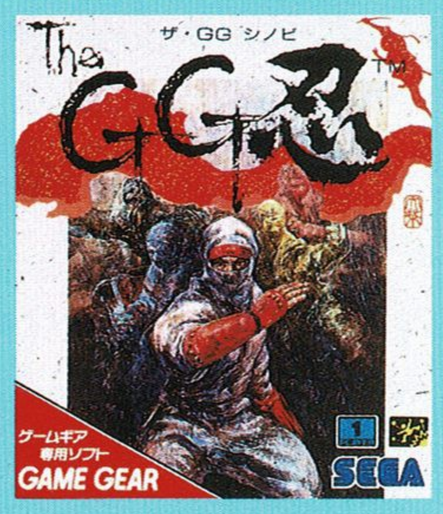
イラストレーター：セガ・研究開発部
Illustrator: SEGA Research and Development Dept.

◆使用画材 ◆Drawing materials used
＊アクリル絵具、モデリングペースト等メディウム ＊Acrylic paints, Medium such as Modeling Paste

◆使用ボード ◆Boards used
＊ケントボード ＊Kent Board

◆サイズ ◆Size
＊420×594mm

〈PACKAGE DESIGN〉



■日本画風のロゴイラストや地紋素材を中心に構成してみました。裏面左部分のイラストは、左右の縮小率を意図的に変調し、黒一色で仕上げています。

■I tried to lay out focusing on the logo illustration with a touch of Japanese traditional painting and patterns. For illustration on the left side of the back surface, I intentionally adopted a reduction rate different from that of the right side and finished using black alone.

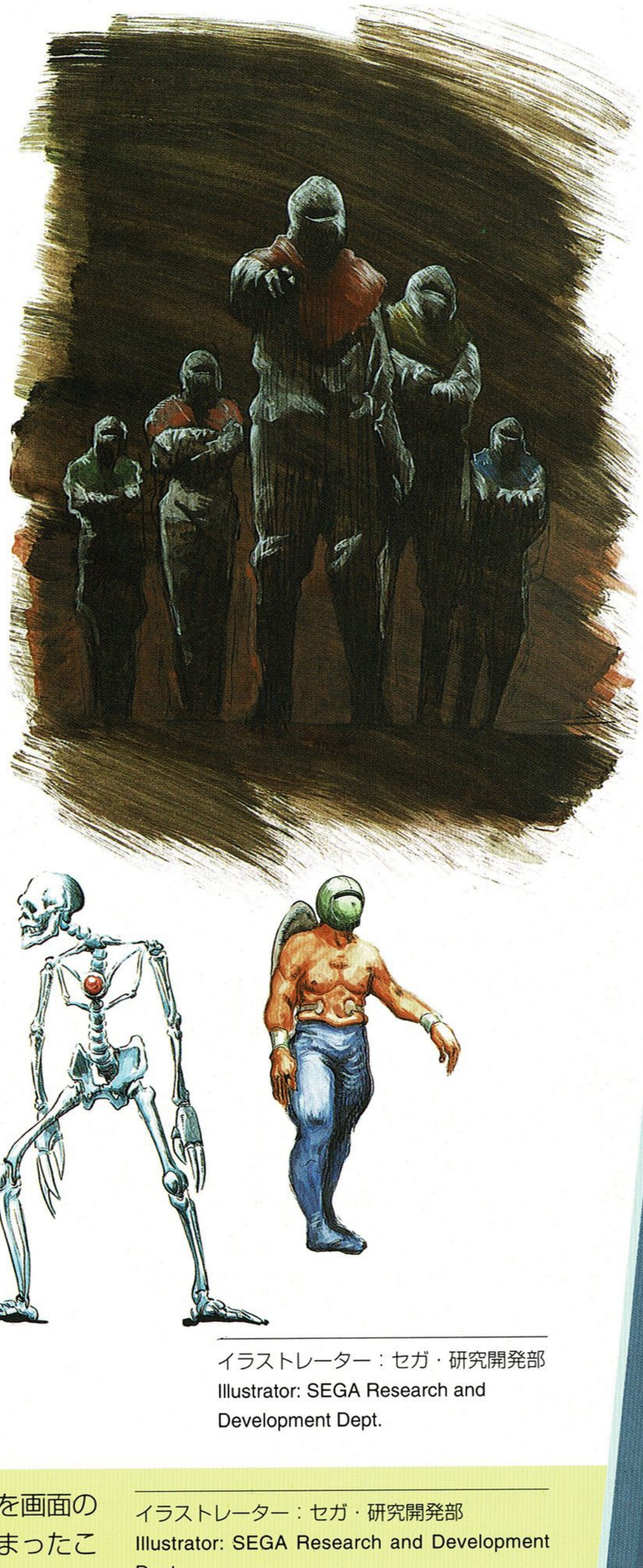
THE GG SHINOBI II™

© 1992 SEGA

SOUND: YUZO KOSHIRO & MOTORO KAWASHIMA

■好評を得た忍者アクションゲーム「The GG忍」の続編。前作から2年の歳月が流れ、「闇の5人衆」から「朧流忍者5人衆」に挑戦状がたたきつけられた。再び「ジョー・ムサシ」が立ち上がる。今回は4つのラウンドで仲間と合流しながら宝玉を集め、最終ラウンドで敵のボス「黒忍」とあい争うストーリーです。

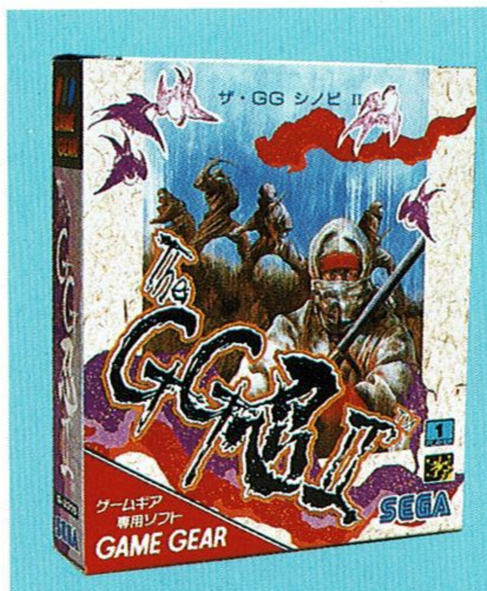
■This is the sequel to the popular Ninja action game "SHINOBI". This story starts two years after the original story. A challenge has been made to "Five Ninjas of Oboro School" by "Five Villains in Darkness." The champion "Joe Musashi" decides again to accept the challenge. This time, the game progresses with Joe fighting in each round, collecting jewels with his companions, and ends with a confrontation between the hero and the enemy boss "Black Ninja" in the final round.



イラストレーター：セガ・研究開発部
Illustrator: SEGA Research and Development Dept.







‹PACKAGE DESIGN›

■5人の忍者のイメージを舞い踊る5羽のツバメに見立て、パッケージ上部にレイアウトしています。第2作目のタイトルのためロゴイラストの構成と色調も赤、紫、黄の3色を使用して、前作との差別化を図っています。

■We compared the images of the five Ninjas to five swallows soaring in the sky and laid them out in the upper part of the package. In order to distinguish this production from the former one, we used red, violet and yellow as the main colors for the illustrated logo.

■前作に比べ、赤忍者のみを画面の中心に描き、主人公性が強まったことを示唆しました。また、マチエールを極力取り去り、平板な画面づくりを試みてみました。

■By drawing Red Ninja alone in the center, I tried to indicate that he had more power than before and had become a major character. Moreover, I got rid of objects wherever possible to make the screens appear flat.

イラストレーター：セガ・研究開発部
Illustrator: SEGA Research and Development Dept.

◆使用画材　◆Drawing materials used
＊カラーインク、アクリル絵の具
＊Colored ink, Acrylic colors

◆使用ボード　◆Boards used
＊クレセントボード(ケント)
＊Crescent Board (Kent)

◆サイズ　◆Size
＊365×515mm



カメレオン　キッド

© 1992 SEGA



■変身後の９人、プラス素顔の１人で計10人を組み合わせたイラストにしなければいけなかったのですが、時間がなかったので海外のイラストの構図をそのままパロディ化したものになってしまいました。今ごろになって、アイディアが浮かんできたりするんですよね。

■Ten different characters, i.e. the original Chameleon Kid and his nine transformed characters, are contained in the illustration. Because of the time limit, I just made parodies from the composition of the overseas illustration. Plenty of alternative ideas struck me afterwards, though.

イラストレーター：セガ・デザイン設計部
Illustrator: SEGA Consumer Design Development Dept.

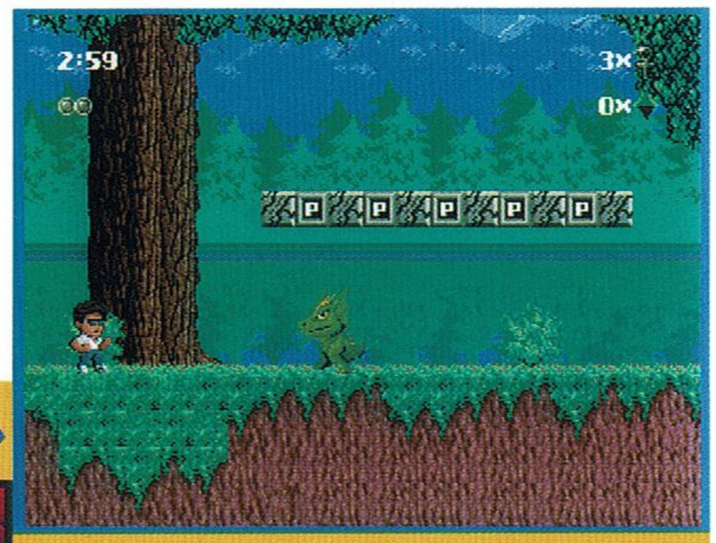
◆使用画材　◆Drawing materials used
＊リキテックス、カラーインク
＊ Liquitex, color ink

◆使用ボード　◆Boards used
＊イラストレーションボード（コールドプレス中目）
＊ Illustration boards (cold-pressed, medium texture)

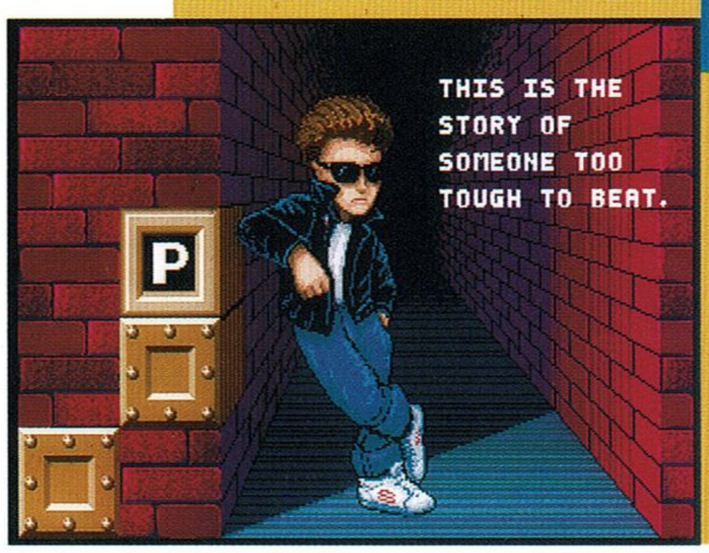
◆サイズ　◆Size
＊ 350 × 300mm

■セガ・オブ・アメリカのジェネシス（アメリカ版メガドライブ）からの移植ゲーム。背景のグラフィックやカラーなど日本のソフトにはない独特の雰囲気が楽しめるソフトです。主人公の「カメレオンキッド」は、９つのキャラクターに変身して、９種類の戦闘方法で敵の「ヘディー・メタル軍団」を相手に大奮闘するストーリーで、全103ラウンドもあるスケールの大きいゲームです。

■This is a game transplanted from "Genesis" produced by Sega of America (the American version of a Mega Drive). With its background graphics and the colors used, you can enjoy the special atmosphere of this software which is unlike that found in any Japanese production. In the story the hero Chameleon Kid vigorously fights with his enemy Heady Metal Corps, transforming himself into nine different characters by use of nine different fighting techniques. This is a large-scale action game consisting of 103 rounds in all.



‹SCREEN SHOTS›



■背景イメージに関しては、不気味な感じのする世界観を表出して、色彩的にはアメリカのセンスを取り入れています。また、キャラクターに関しては同じようにアメリカ的なコミカル性を表現しています。

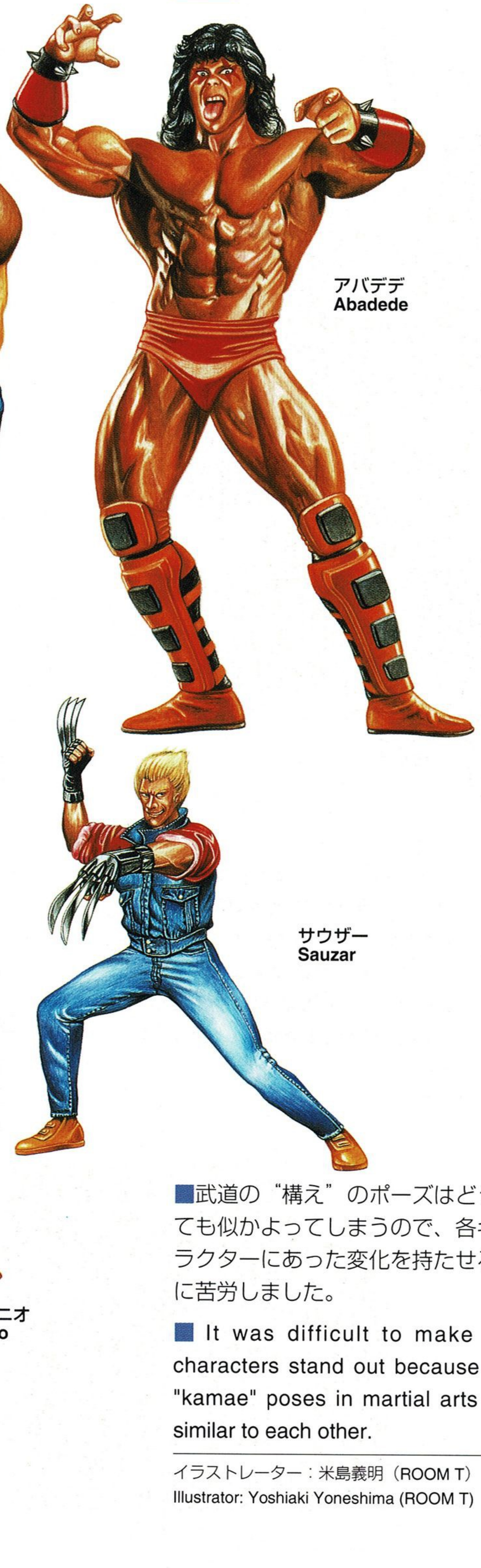
■As for the background image, I tried to express a weird view of the world. When selecting colors I tried to attain a typical American image. In creating characters, I tried to express the features of American comics.

ベア・ナックル™ ～怒りの鉄拳～ STREETS OF RAGE

© 1991 SEGA
MUSIC © YUZO KOSHIRO



ボンゴ
Bongo



アバデデ
Abadede

サウザー
Sauzar

アントニオ
Antonio

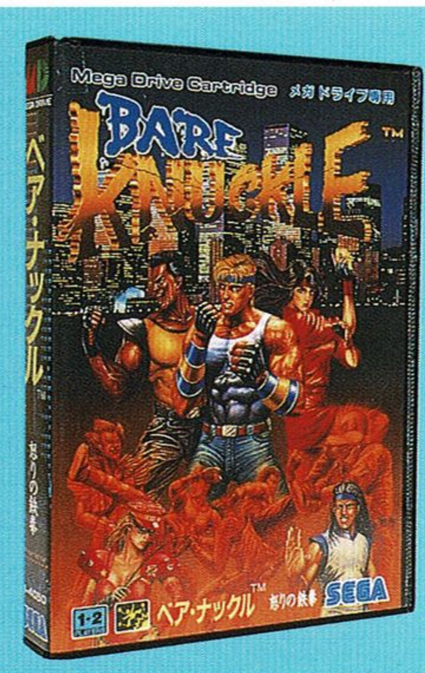
■一大ブームとなった格闘アクションゲームのなかでも、先駆となったセガのオリジナルソフト。ニューヨークのダウンタウン的な街並みを背景に、元警官の３人の若者が巨大シンジケートに正義の戦いを挑むもの。ボクシング、マーシャル・アーツ、柔道など得意とする格闘技を使って、ジャンプ、キック、投げと画面せましと暴れまくる内容です。

■This is the SEGA's original game software which took the lead of boom fighting action game software. In the story, three young ex-police officers challenge a big syndicate to a battle of justice on the background of downtown streets of New York. They jump, kick and throw the gangs on the full screen using their favorite techniques of boxing, martial arts and judo.

■武道の“構え”のポーズはどうしても似かよってしまうので、各キャラクターにあった変化を持たせるのに苦労しました。

■ It was difficult to make the characters stand out because the "kamae" poses in martial arts are similar to each other.

イラストレーター：米島義明（ROOM T）
Illustrator: Yoshiaki Yoneshima (ROOM T)



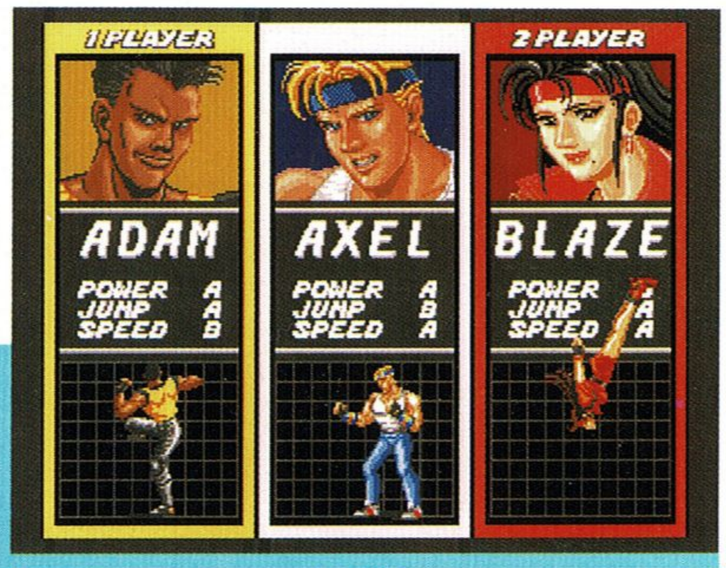
〈PACKAGE DESIGN〉

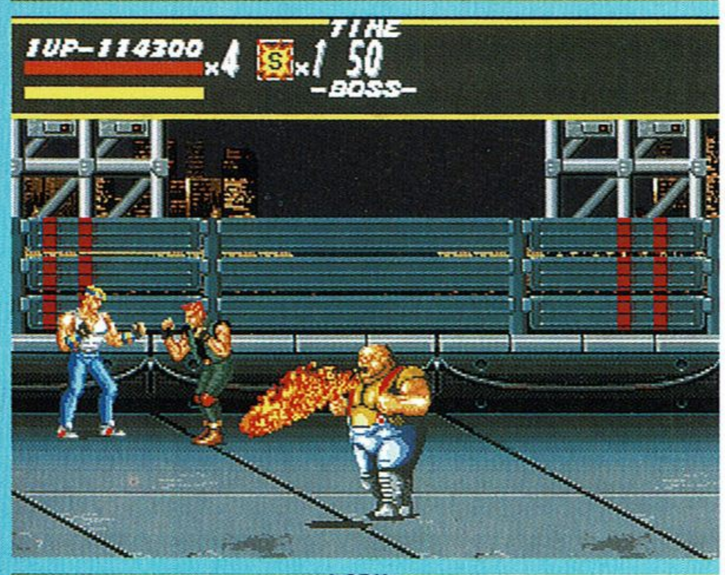
■時間不足で裏側イラストまで作成できず、そこで背面と裏面は画面写真で構成することにしました。特殊攻撃（パトカーの援護射撃）の連続写真やプレイヤーの写真などを載せて面白く構成しました。

■I could not make illustrations on the backcover due to time restrictions, so I decided to use screen photographs on the rear and backcover. I used consecutive photographs of special attack (for covering patrol cars) and players' photographs.



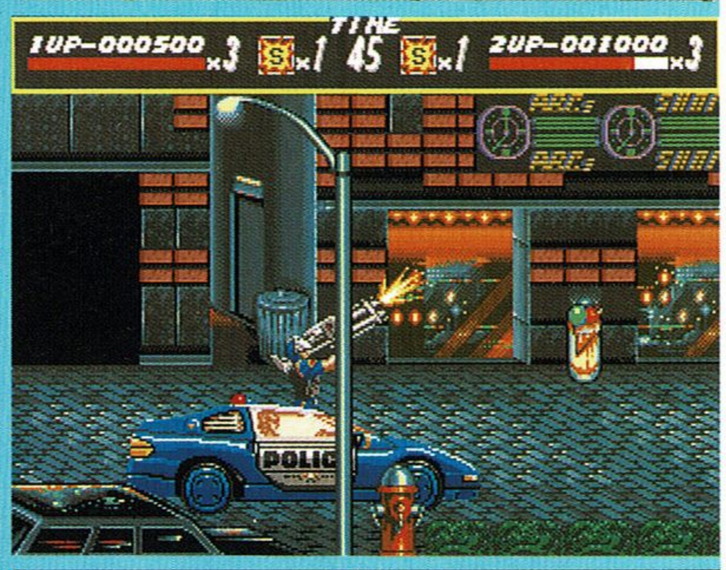




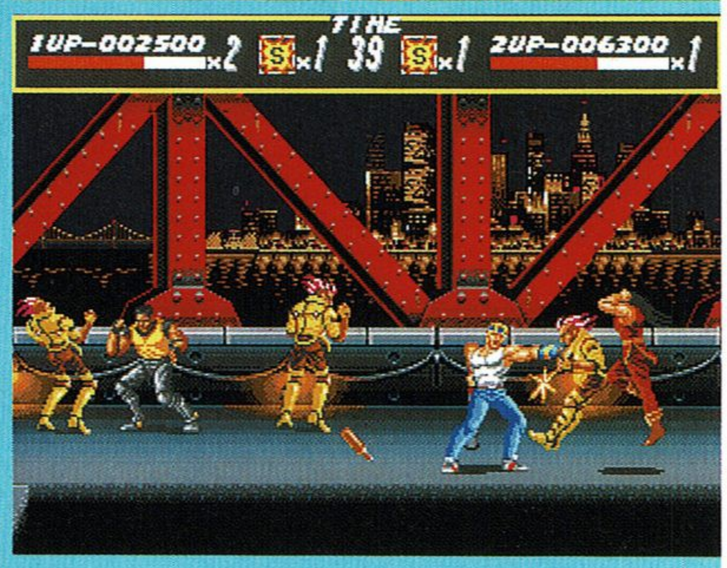
















■アクションシーンをマンガ的に表現するのはそう難しくはないのですが、それをリアルイラストにするにはある程度資料を必要とします。しかし時間不足と資料不足の束縛のなかでどれだけ表現できるかが、プロの腕の見せどころになると思います。

■It is not difficult to express action scenes comically, but certain materials are required to express the action scenes in a realistic way. Nevertheless, how well such scenes can be expressed under the restrictions of time and materials is where a professional can show his/her skill.

イラストレーター：米島義明（ROOM T）
Illustrator: Yoshiaki Yoneshima (ROOM T)

◆使用画材　◆Drawing materials used
＊アクリルガッシュ、インク
＊ Acrylic gouache, Ink

◆使用ボード　◆Board used
＊クレセントボード#310
＊ Crecent Board #310

〈SCREEN SHOTS〉

■オープニングやキャラクターセレクトに関しては、キャラクターサイズによる弱点を補うためにアップや動きがわかるようにしています。背景は、夜景の美しさとリアルさの表現に重点をおきました。また背景に少しでも動きを出せるように、カラーチェンジスクロールなどに工夫を凝らしました。

■As for the opening and character selection, I tried to make sure that the users could understand characters' enlargements or motions easily. As for the background, I emphasized beautiful night views and tried to convey reality. I also came up with various ideas such as color change scroll, to give the background as much variety as possible.



ベア・ナックルII
～死闘への鎮魂歌（レクイエム）～
Requiem to the Death Fight

© 1992 SEGA
MUSIC © YUZO KOSHIRO



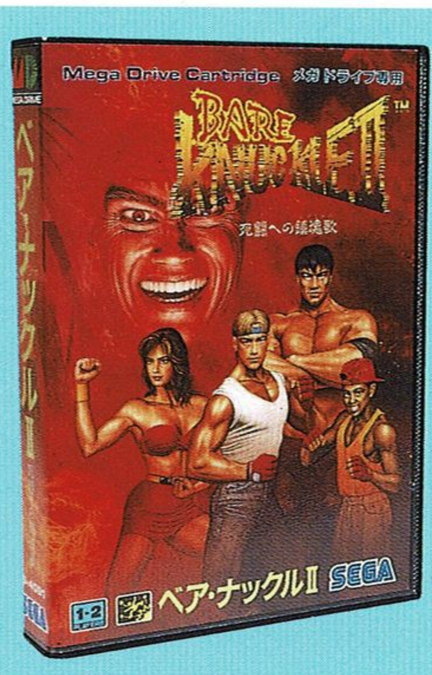
■前作よりも現実に存在している人物に見えるように心がけて描いています。真ん中にいる主人公「アクセル」は、アクションスター、ジャン＝クロード・バン・ダムをイメージして描いています。また、他のキャラクターはゲーム内のイメージに近づくように描いています。全体的にバックの炎の中で静かな闘志を燃やす主人公たちを表現しています。

■I took more care to draw these characters realistically than I had before. I made the hero "Axel" in the middle of the cover by imaging Jean Claude Bandam who is an action star. Based on the images in the game software, I drew other characters as well. On the whole, I wanted the hero and his friends to quietly show their fighting spirits in the background flame.

イラストレーター：米島義明（ROOM T）
Illustrator: Yoshiaki Yoneshima(ROOM T)

◆使用画材　◆Drawing materials used
＊アクリルガッシュ、インク
＊ Acrylic gouache, Ink

◆使用ボード　◆Board used
＊クレセントボード #310
＊ Crecent Board #310



〈PACKAGE DESIGN〉

■背景は夜景にしてほしいとイラストを発注したものです。イラストを殺さないようにコピーや写真を配置し、ボスをロゴ下からのぞかせて不気味さを表現しました。

■I decided on a night time view in the background of the main illustration. I placed copies or photographs so as not to spoil the illustration and employed an unconventional technique having the boss appear from below the logo.

■ストリートファイトゲームの決定版ともいえる「ベア・ナックルⅡ」。前作のキャラクターに、新たな格闘技の使い手が加わり、敵地に乗り込んで、捕らわれた友人の奪還作戦を展開していくというストーリー。格闘技、喧嘩殺法のリアルな動きは必見の価値がある作品です。

■This is "BARE KNUCKLE II" which is the ultimate in street fighting game software. In this story, new martial artists join the team, go to the enemy's territory and try to rescue the captured friends. The real action of martial arts and fighting techniques is well worth seeing.

ジュエル・マスター

© SEGA 1991

■横スクロールのアクションゲーム。魔力が封じ込められた4種類の指輪の組みあわせで、攻撃方法(魔法)を変えることができる手法は、斬新なシステムでした。コントロールパッドの操作テクニックだけではなく、攻撃方法の工夫を要するゲームです。おどろおどろしい感じを描いた敵キャラの動きやきめの細かいグラフィックのできもよく、また、ＢＧＭも22曲と豊富でゲームの雰囲気を盛り上げています。

■This is an action game employing horizontal scrolling. Also, an innovative technique was used to change magic strategies in various combinations of four kinds of rings, each with magical power. The game requires controllers' operation techniques as well as attacking strategies. I believe we succeeded in giving both frightening effects to the movement of enemy characters, and meticulous finish to the graphics. BGM consisting of 22 different pieces also helped to arouse enthusiasm of players.



イラストレーター：佐藤樹云　Illustrator: Jun Satoh

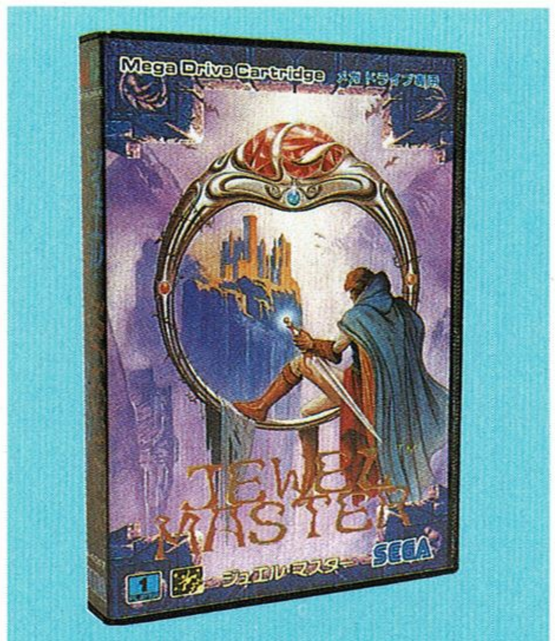
■指輪に秘められたファンタジーの世界へ……。ヨーロッパ風の幻想の世界が指輪のゲートの先に広がっている、というイメージで描きました。

■I worked on conveying an image of advancing into a world beyond the gate of the magical rings.

イラストレーター：塩谷博明
Illustrator: Hiroaki Shioya

◆使用画材　◆Drawing materials used
＊アクリル系の絵の具、色鉛筆
＊ Acrylic colors and colored pencils

◆使用ボード　◆Boards used
＊水彩紙、ＢＢケント紙
＊ Watercolor paper, BB Kent paper



‹PACKAGE DESIGN›

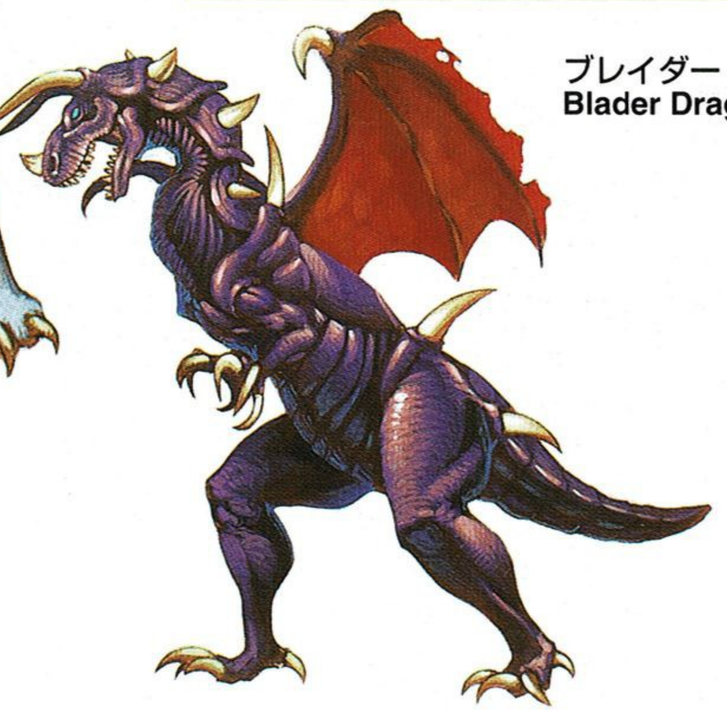
■粒よりのイラストやゲーム画面など魅力的な素材が多数あったので、それをそのまま活用しています。タイトル画面の石組を表面の上下に飾りとして加え、裏面には地紋を入れてファンタジーらしい雰囲気でまとめあげました。

■I utilized many attractive materials such as illustrations and game screens. The same effect of rock work used in showing the title screen was repeated in the upper and lower edge of the surface, and a woven-pattern effect was used on the back surface to complete the effect.

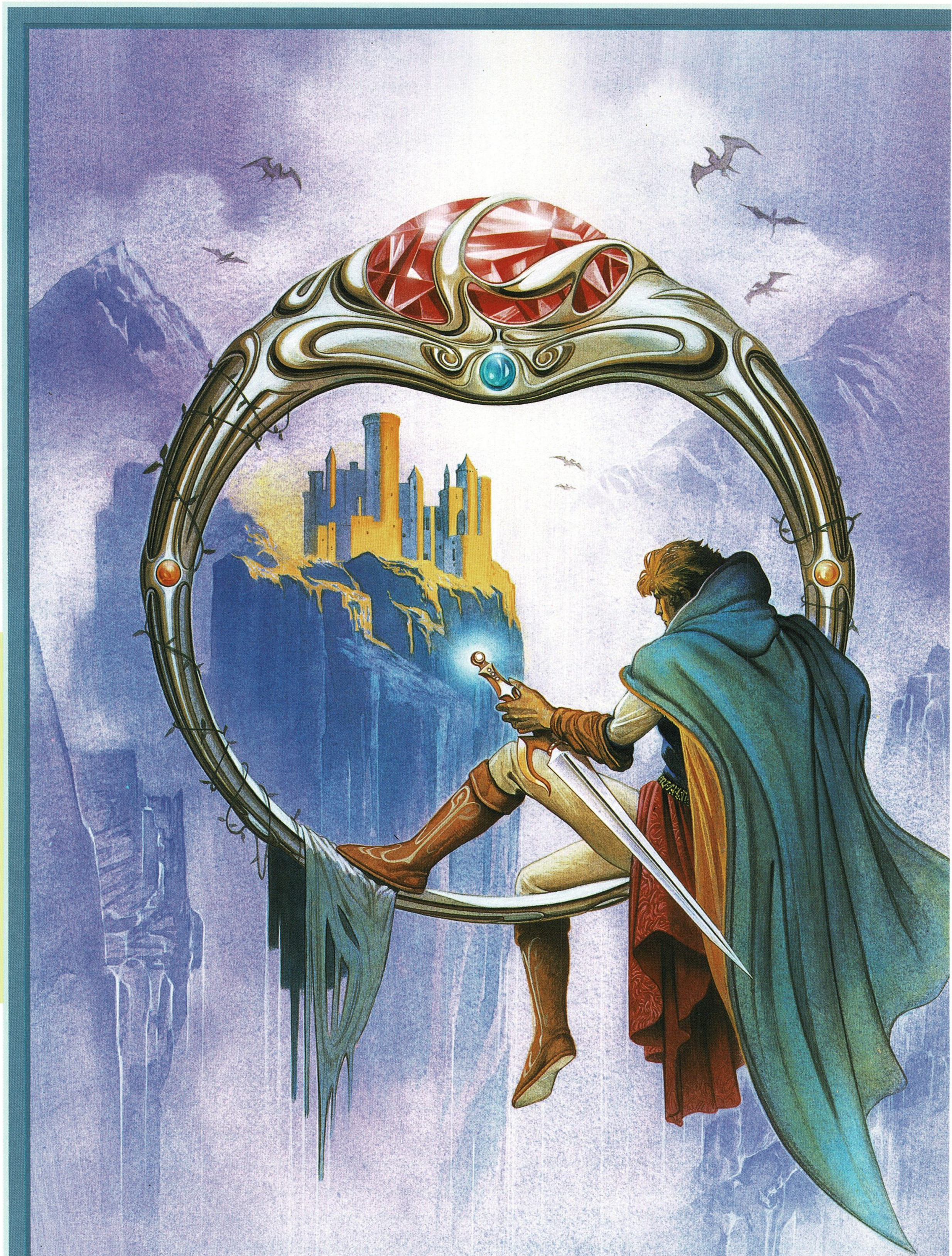
スピアタイガー
Spear Tiger



ブレイダードラゴン
Blader Dragon

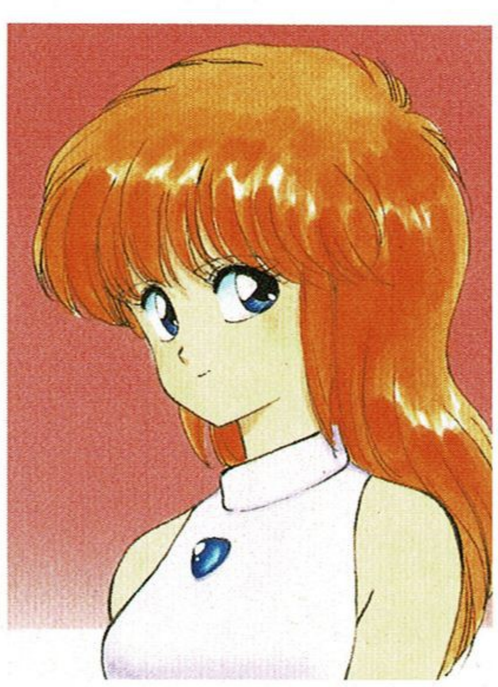


イラストレーター：
佐藤樹云
Illustrator: Jun Satoh



ファンタシースター アドベンチャー

© 1992 SEGA



ライラ
Lila

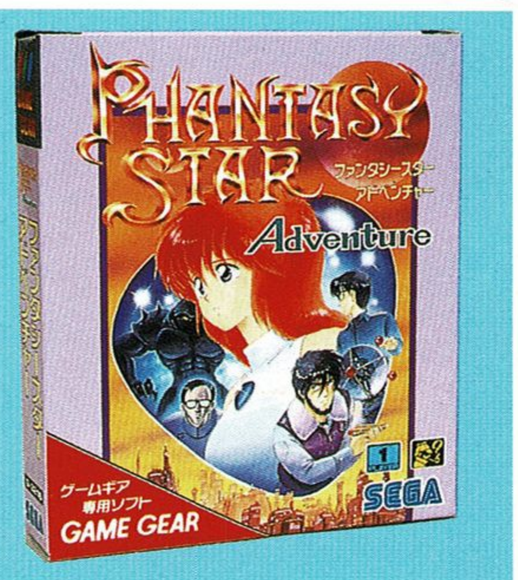


ケン・ミラー
Ken Miller



バロン
Baron

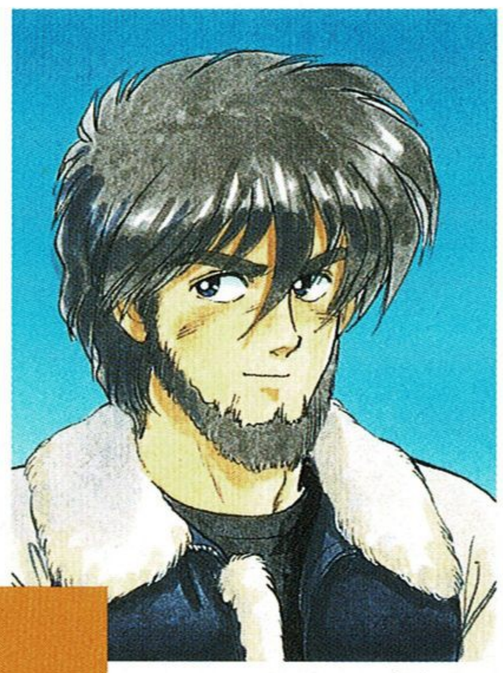


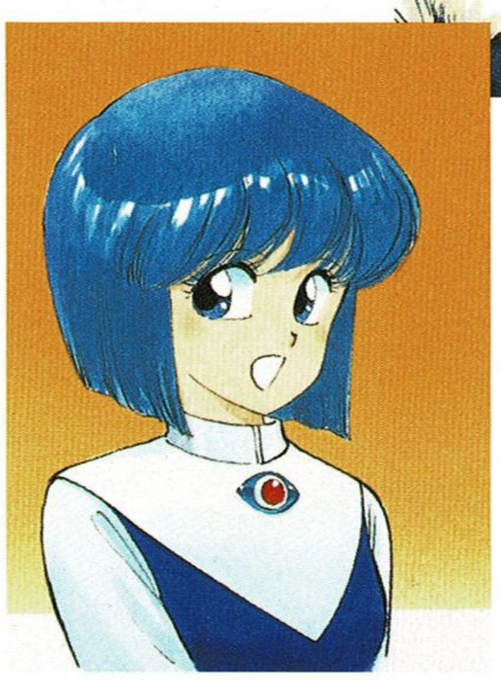


〈PACKAGE DESIGN〉

■パッケージイラストの黄昏のデゾリス星の色である紫を基準に構成しています。裏面は、ゲーム画面のメッセージウィンドウのイメージで構成しています。

■The composition is based on the purple color used for the package illustration of Desoris Star in twilight. The back surface is composed of message-window images of the game screen.





ルセロ
Luthero

■人気のロールプレイングゲーム、「ファンタシースター」ワールドをアドベンチャーゲームとして構築したものです。ストーリーは、モタビア星パセオのエージェントである「私（主人公）」に友人の科学者「ケン・ミラー博士」から手紙が届いたが、博士は発明品とともに何者かに連れ去られてしまい、博士の妹「ライラ」や謎の男「ルセロ」とともに、さまざまな事件を解決していくというものです。

■In this story "I" am the hero, an agent of Paseo on Motavia Star. "I" have received a letter from "Dr. Ken Miller," a friend of mine who is a scientist. However, the doctor is taken away along with his invention. The hero finds solutions to various problems in cooperation with "Lila," the doctor's sister, and a mysterious man "Luthero." This is an adventure game based on the popular role-playing game "PHANTASY STAR".

■アドベンチャーゲームなので、ゲームストーリーのポイントとなる“青いブローチ”の中に各登場人物を配し（主人公ではありませんが）、ブローチの持ち主である少女ライラをメインにしてサスペンスドラマ風に構成しました。

■As I heard this was an adventure game, I arranged all the characters (excluding the hero) on the "Blue Brooch" which is a key point of the story. The composition of the game is like a suspense drama focusing on Lila, the owner of the blue brooch.

イラストレーター：赤石沢貴士
Illustrator: Takashi Akaisizawa

◆使用画材 ◆Drawing materials used
＊アクリル、アクリルガッシュ、カラーインク
＊ Acryl, Acrylic Gush, Colored ink

◆使用ボード ◆Boards used
＊ BB ケント紙（細目）
＊ BB Kent (fine texture)

◆サイズ ◆Size
＊ 270 × 210mm


TAKASHI
AKAISHIZAWA
1992



SHADOW DANCER

シャドーダンサー ～ザ・シークレット・オブ・シノビ～
The Secret of Shinobi

© SEGA 1990



■ゲーム内容、グラフィック、サウンドなど完成度が高いと好評だった忍者アクションゲーム。主人公と忍犬が連携して敵を倒すシステムが、特徴で好評でした。忍犬が主人公ともいえる面白い設定は、アイディアの勝利です。また、敵キャラの動きがトリッキーで意外性があり、そこに人気が集中したゲームです。

■ This is a popular ninja action game with a good story, and high-quality graphics and sound. One of the most popular things is that the hero and his dog destroy the enemy together. In this funny story, the dog appears as a hero. It can be said that the popularity of this game results from a good idea. Another reason for the popularity is that the enemy characters make tricky and unexpected movements.

■“ハリウッド製の忍者映画を思わせる設定と雰囲気から、動的な構図はどうだろう”と考えました。主人公はアメコミのヒーローを意識しています。動きのあるダイナミックなものが好みなので、構図をまとめすぎないようにしています。

■ Considering the setting and atmosphere which are associated with a Hollywood style ninja movie, I decided on a dynamic composition. Since the hero is conscious of being an American comic hero and likes dynamic things, I took care not to arrange the composition too particularly.

イラストレーター：佐藤樹云
Illustrator: Jun Satoh

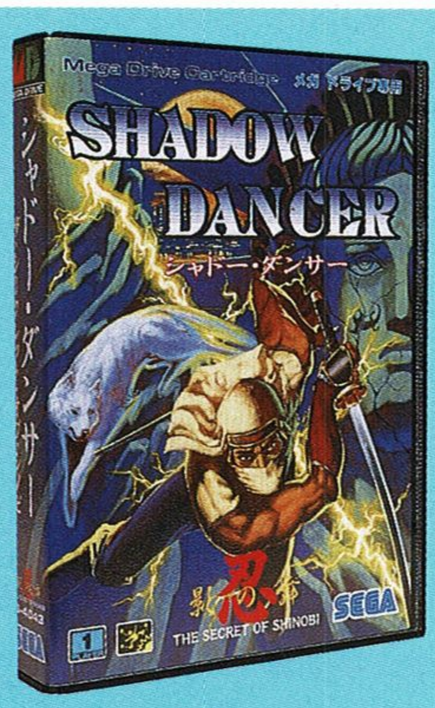
◆使用画材　Drawing material used
＊リキテックス　＊ Liquitex

◆使用ボード　◆ Board used
＊ F10キャンバスボード　＊ F10 canvas board

◆サイズ　◆ Size
＊ F10



イラストレーター：
株式会社サンヨー
Illustrator: SANYO　LTD.



‹PACKAGE DESIGN›

■副題の－影の舞　THE SECRET OF SHINOBI －はパッケージのバランスを壊さないところに配置しました。

　背表紙の影文字は闇に潜む忍者らしさを現して、あえて目立たない色にしています。

■ The position of the subtitle "THE SECRET OF SHINOBI" was set not to spoil the package balance. The shaded characters on the back-cover are not made colorful intentionally to express the atmosphere of a ninja in hiding in the darkness.

NINJA, THE SUPPLEMENTARY STORY

© 1988 TECMO, LTD.
REPROGRAMMED GAME
© 1991 SEGA

■剣に有する魔力によって強力な忍術を操ることができるという伝説の秘剣「龍剣」。この龍剣を持つ龍の忍者「リュウ・ハヤブサ」が謎の軍団に襲われ、「龍剣」を巡って激しい戦いが始まりました。古都京都・夜の港・摩天楼とラウンドごとの美しい背景が特徴的です。また、リュウ・ハヤブサの壁張りつきの上下移動のコミカルな動きは、必見の価値があります。

■This is the story of the "Dragon Sword" based on a legend where a sword having magical power can exercise intensive arts of Ninja. A Ninja "Dragon Peregrine" who has the Dragon Sword with him is attacked by a mysterious army corps, and a fierce battle starts. A major characteristic of this game lies in the beautiful background scenery of each round such as the ancient city Kyoto, a harbor at night and a skyscraper. In addition, comical vertical movement of Dragon Peregrine while clinging to the wall is certainly worth seeing.

■アイディアを練る時点で考えたのは、構図を破綻させたら面白いのではないか、ということです。その破綻からダイナミックなアクション性が表現されれば面白いだろうと。最終的にはそれほど破綻しませんでしたが……。

■What struck me first when I was developing an idea was that it might be interesting if I could destroy the composition and that it would be amusing if dynamic actions would come out of such destruction, though finally I made no remarkable destruction.

イラストレーター：佐藤樹云
Illustrator: Jun Satoh

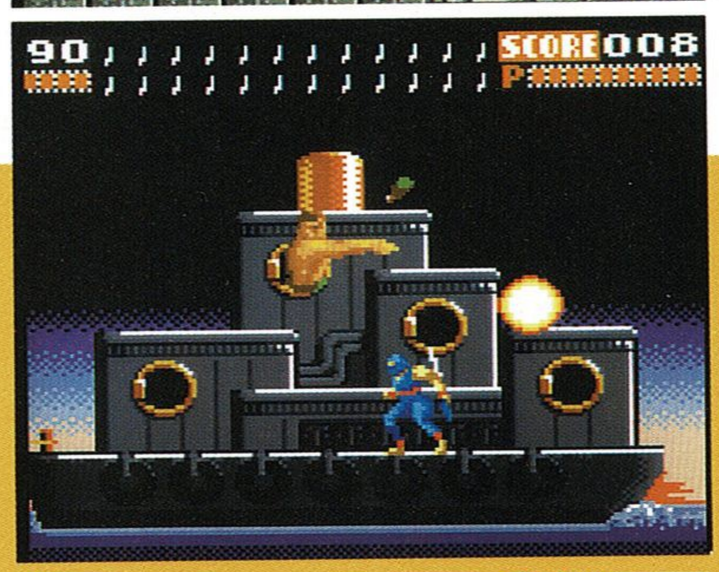
◆使用画材　◆Drawing materials used
＊アクリル絵の具（リキテックス）
＊Acrylic paint (Liquitex)

◆使用ボード　◆Boards used
＊キャンバスボード　＊Canvas Board

◆サイズ　◆Size
＊360×514mm









‹SCREEN SHOTS›

■背景はモニター画面の絵を液晶画面に移植しますので、当然表現力が劣化してしまいます。そこで、これを極力抑えるように細心の注意をはらいました。キャラクターについても、ハード仕様の変化によるアクション数、エネミー数、アイテム数の制約を受けるため、それらの取捨選択について十分吟味し決定しました。

■With respect to the background, since the pictures from the monitor screen were to be transplanted onto the liquid crystal screen, I paid close attention to minimizing the possible deterioration in quality. Concerning the characters, the numbers of actions, enemies and items were restricted depending on changes in the specifications of hardware. So, in making choices on such matters, we decided only after careful examination.

‹PACKAGE DESIGN›

■ゲームギアの基本フォーマットはまわりにフチがついているので、イラストの持つ勢いを殺さないよう留意しました。ミサイルや刀からの閃光などを切り抜き処理で生かしています。

■According to the given format of a Game Gear package, a margin should remain on the circumference. I tried not to spoil the power of the illustration. For the final weapon, I made use of the clippings of the pictures of the light from a sword and a missile.





エイリアンストーム

© 1990, 1991 SEGA



■派手なアクションとキャラクターのリアルな動きが特徴で、途中に3Dシューティングとハイスピードの強制スクロールのシーンが導入されています。地球を侵略しにきた容貌怪異の敵エイリアンを倒していくという単純明快なストーリーとリアルな動き、特に、クネクネとした動きが話題になったゲームです。

■The characteristics of this game are outstanding actions and realistic motions of the characters. 3D shooting and high-speed forced scroll scenes are introduced in the game. The story is simple and clear. In particular, the creeping motion of the alien is a key feature.

■イラストの依頼時に綿密なラフがあったので、構図には時間をかけずにできました。色彩で気をつけたことは、どうすれば毒々しく、迫力のある画面になるかということでした。

■Thanks to the detailed rough available, it took less time for me to make a composition of the illustration. I selected colors that would result in a gaudy, dynamic illustration.

イラストレーター：米島義明（ROOM T）
Illustrator: Yoshiaki Yoneshima (ROOM T)

◆使用画材　◆Drawing materials used
＊カラーインク、ガッシュ、ポスターカラー
＊ Colored ink, Gouache, Poster color

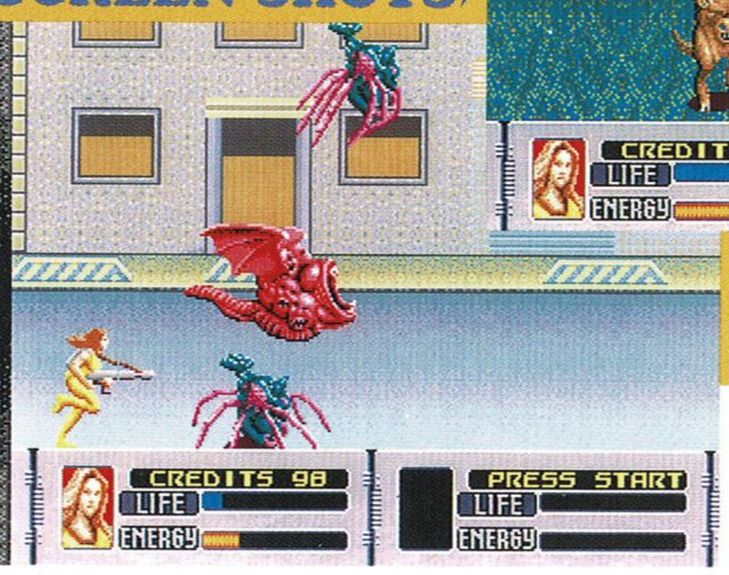
◆使用ボード　◆Board used
＊クレセントボード　＊ Crescent Board



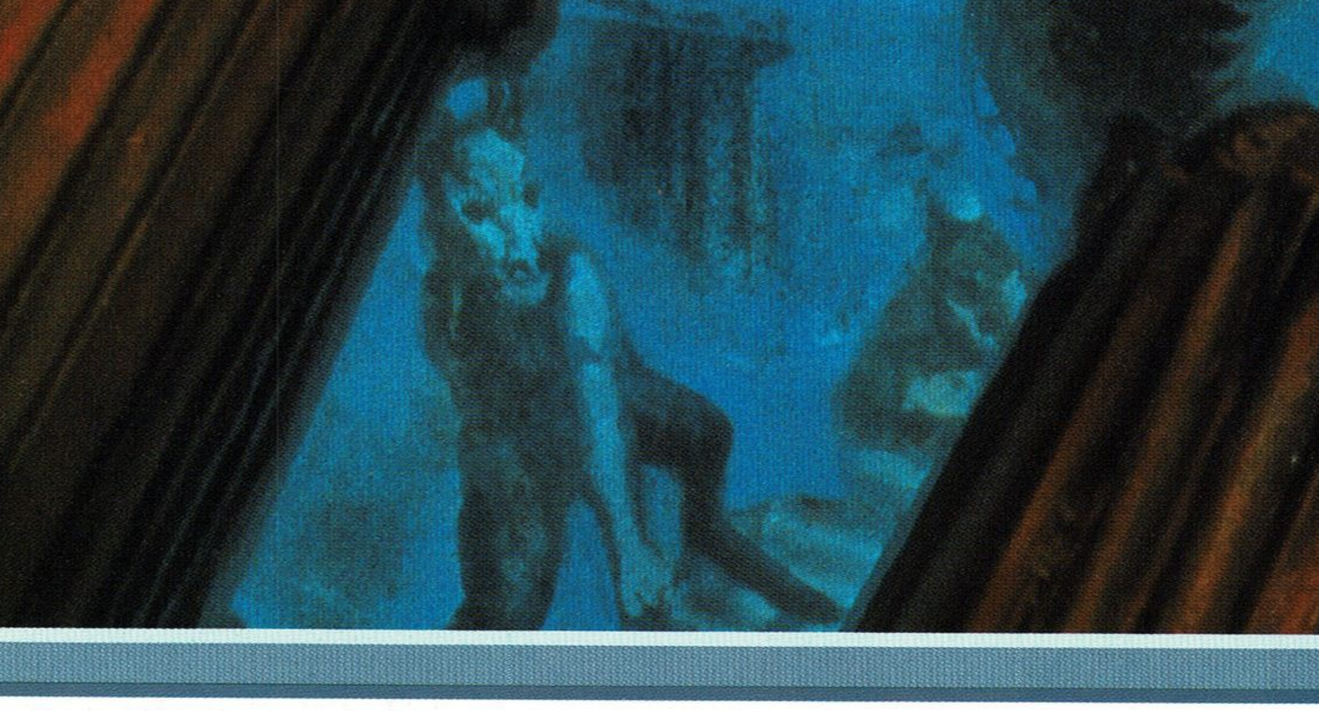
‹SCREEN SHOTS›







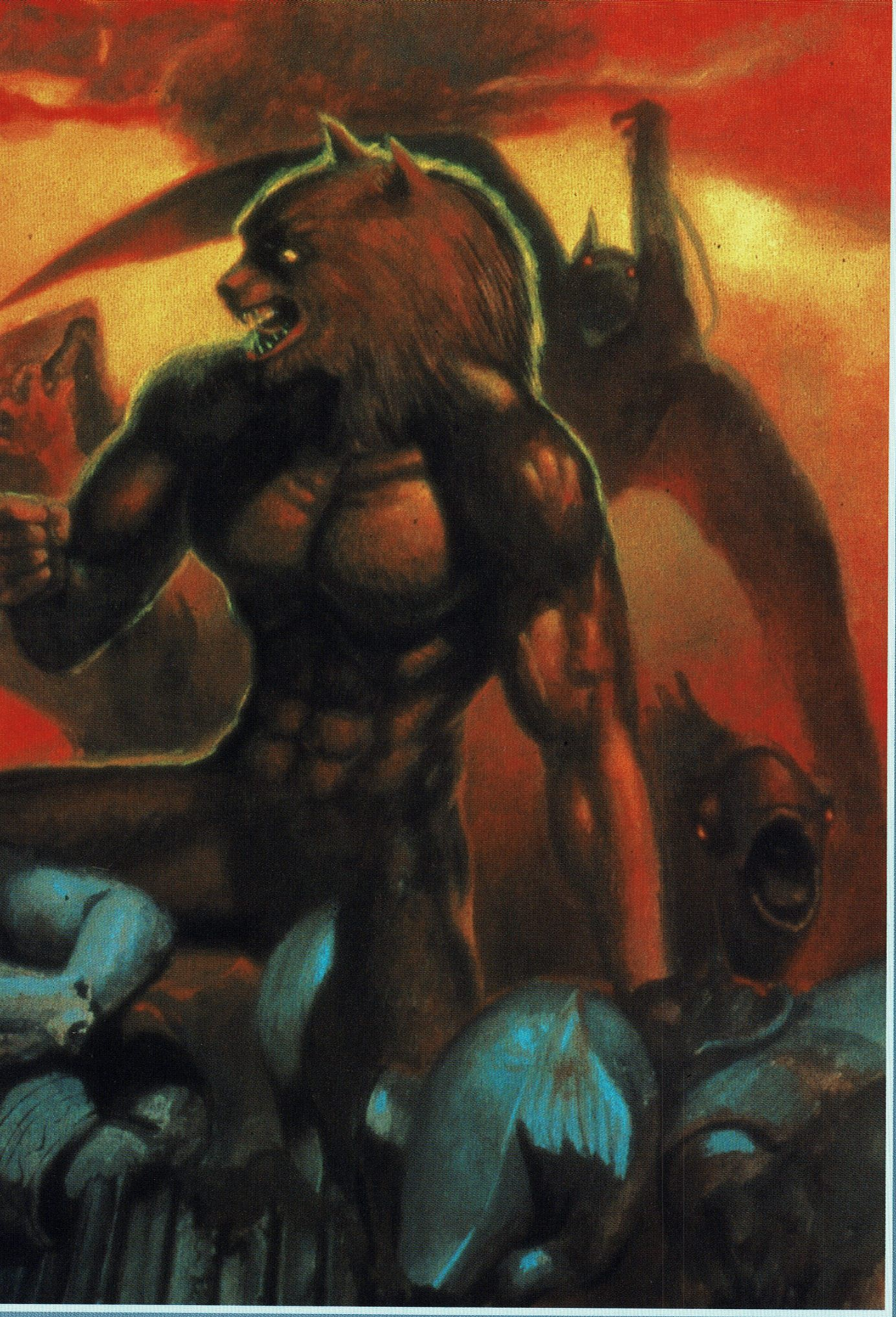




ALTERED BEAST

© SEGA 1988





■メガドライブならではの情報量を表すため、濃密な雰囲気が出るようしました。主人公は獣人なので力強さを強調したつもりです。またケースを背から見たときにも、そこにキャラクターが入るようにして、どのように店頭に並べられてもアピールするようにしました。

■ In order to demonstrate great detail available only with Genesis, I tried to express a profound atmosphere on the screen. I intended to emphasize the vigor of the hero. Moreover, I arranged the characters so they could be recognized even when the case is seen from the backbone side. By doing this, I hoped to ensure that consumers would be attracted to the package regardless of how it was displayed in the stores.

イラストレーター：佐藤道明
Illustrator: Michiaki Satoh

◆使用画材　◆Drawing materials used
＊リキテックス、ガッシュ、パステル、色鉛筆
＊ Liquitex, Gouache, Pastel, Colored pencils

◆使用ボード　◆Boards used
＊ BB ケント　＊ BB Kent

◆サイズ　◆Size
＊ 364 × 515mm



‹PACKAGE DESIGN›

■表側は、ゲーム画面のロゴを切り抜きで使用し、背はアーケード用の紙やきロゴをばらして使用しています。色が浮きすぎているのが不満。

■We used the logo from the game title screen on the front surface. For the spine of the case, we pasted the clippings of the picture printed on the arcade paper. I am not satisfied with the colors, as they're stronger than I expected.

■アーケードから移植された横スクロールアクションゲーム。主人公は体内の力が活性化し精神力が極限状態となったときに、獣戦士に変身する能力を持つ獣人族という種族。この主人公は敵が隠し持っているスピリットボールを取ることで、獣人族として能力を発揮することができ、1面から5面まででウェアウルフ、ウェアドラゴン、ウェアベア、ウェアタイガー、ウェアゴールドウルフの5種類に変身できます。

■ This is an action game with a lateral-scrolling function transplanted from the arcade version. The hero is from the "Beastmen Tribe," where people have the strange ability to turn themselves into beasts by activating their physical and mental powers. The hero demonstrates his ability as a beastman by capturing a spirit ball hidden by his enemy. He alters himself through the first to the fifth phases: "Were Wolf," "Were Dragon," "Were Bear," "Were Tiger" and "Were Gold Wolf".

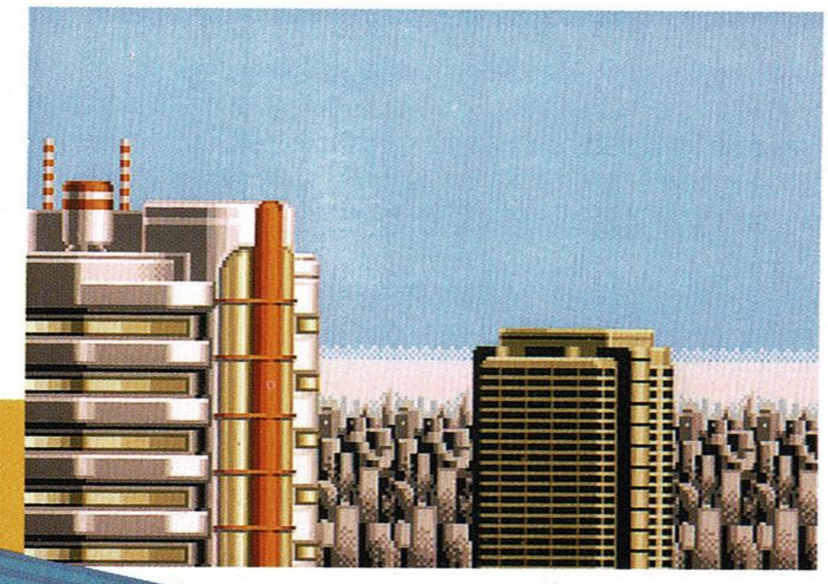
CRACK DOWN

クラック ダウン

© SEGA 1990

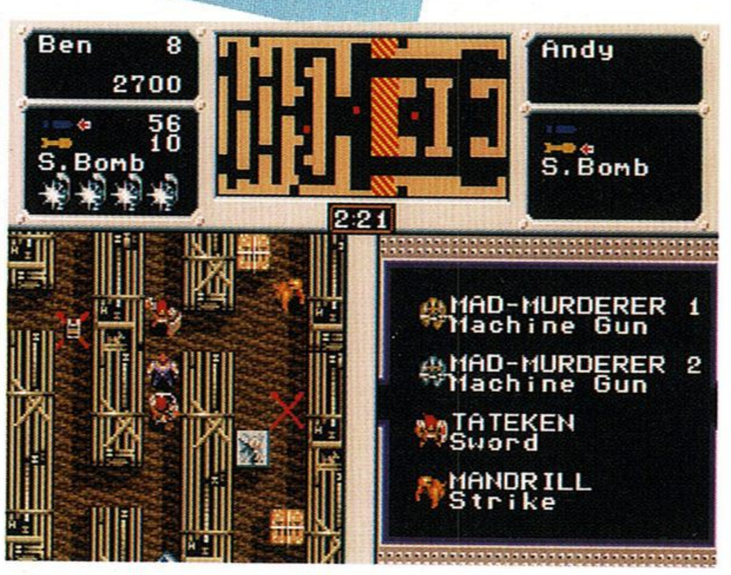
■超A級特務機関員の「ベン」と「アンディ」の2人は世界で最小、かつ最強のアーミーと呼ばれている男たちです。ゲーム内容はこの2人を自在に操って、敵の基地に侵入して制限時間内に時限爆弾をセットして無事脱出するもので、トップ・ビュー画面の爆発の場面は迫力があります。また、分割画面による2人協力プレイもできるゲームです。

■"Ben" and "Andy" in this story are members of the Ultra "A" Class Secret Service which is called "the smallest but strongest army in the world." The game players may freely manipulate Ben and Andy to make them invade the enemy base, place a time bomb within the limited time and escape safely. The explosion scene of the top view screen has quite a powerful effect. The game can be played also by two players cooperating with each other using a split screen.

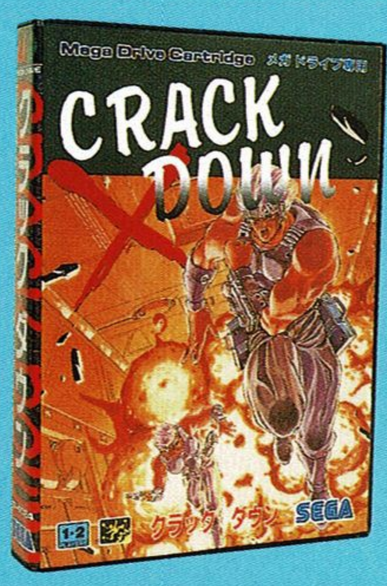








‹PACKAGE DESIGN›



■ゲーム画面の静止画像をビデオプリンターで出力、その出力素材を地紋として使用しています。ゲーム画面もビデオプリンターを使用しています。

■I photographed the still image on the game screen using a video printer and devised a woven pattern. The video printer was also used for the game screen.

‹SCREEN SHOTS›

■2画面分割でマップは完全俯瞰ですが、プレイヤーには多少パースがつけてあります。真上から見てもカッコいいアクションというところは苦労しました。背景も真上から見たものにしては、高低のわかりやすいものになったと思っています。

■The screen is split into two parts and the map is based on a complete crane shot, but depth is offered more or less for game players. I had difficulty in making the actions look stylish even if viewed from above. I am satisfied with the background looking uneven when observed from directly above.

■ゲーム画面自体は上からの見下ろす画面ですが、イラストは地面から見上げた構図にして、変化を出してみました。

■The game screen itself was a crane shot (made by looking down from the above). But to give a variety, I made a composition as from a ground level perspective.

イラストレーター：木村英文
Illustrator: Hidefumi Kimura



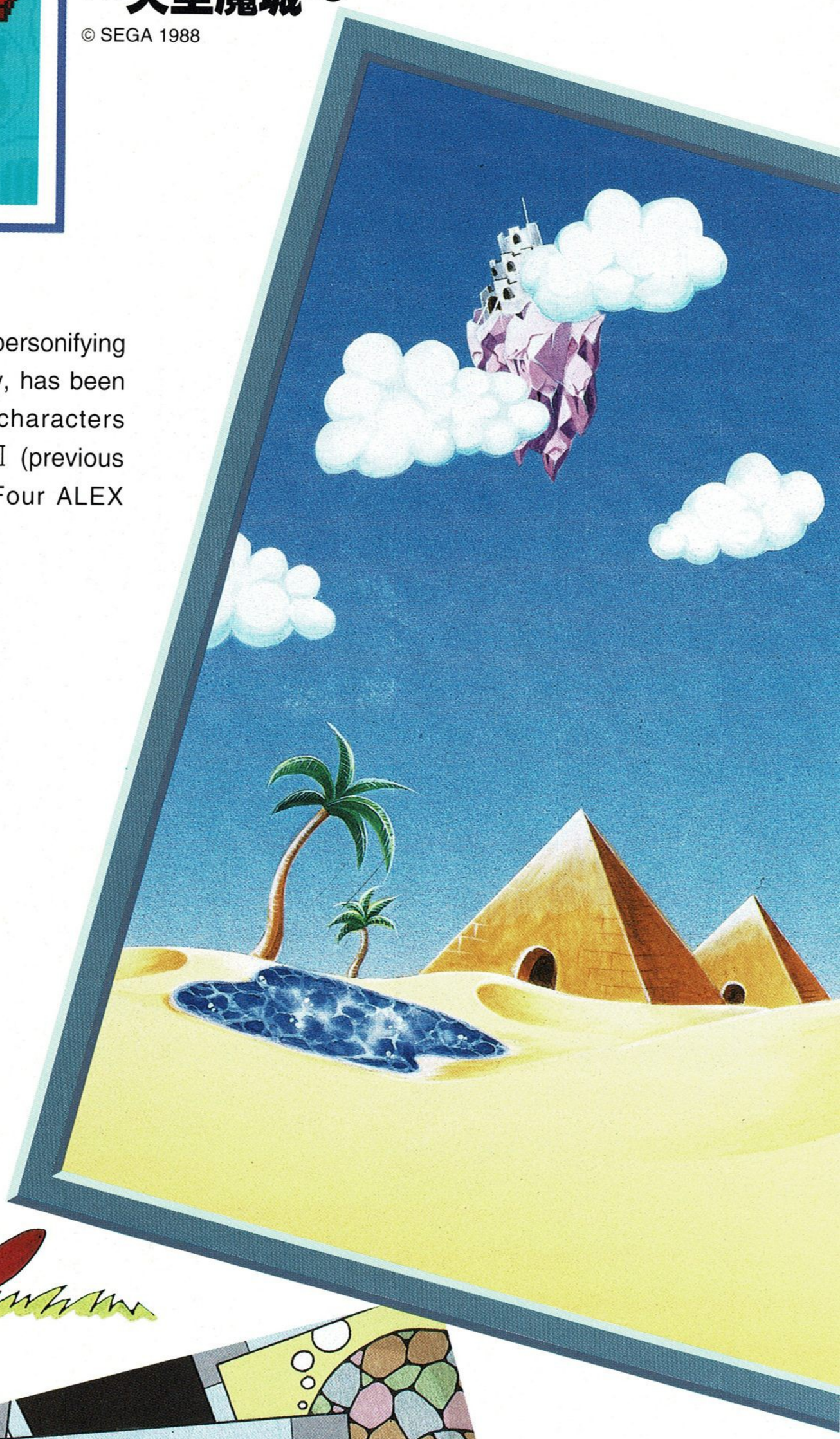
ALEX KIDD IN THE ENCHANTED CASTLE
アレックス　キッド ～天空魔城～

© SEGA 1988

■豊富なアイテムや乗物を駆使して、様々なトラップをクリアするアクションゲーム。敵のキャラクターとの勝負をジャンケンで行うのがこのゲームの特徴。かわいらしいサルをマンガチックに擬人化した主人公の「アレックス・キッド・オサール」は、セガのマークⅢ（前家庭用ゲーム機種）時代からの代表的なキャラクターで、アレックス・キッドが主人公となっているソフトは全部で４つあります。

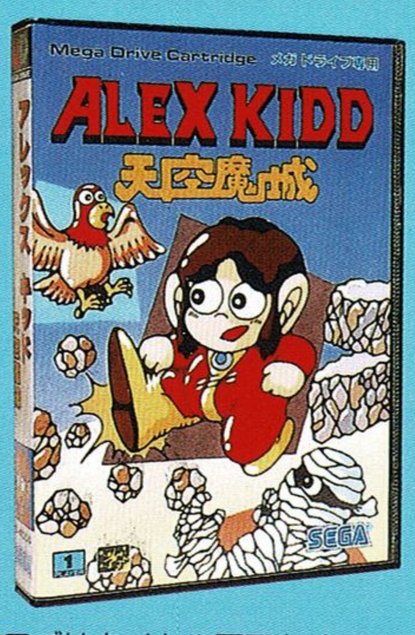
■This is an action game in which game players can enjoy avoiding many traps using various items and vehicles. The big feature is to play a game of "rock-paper-scissors" with the enemy character. The hero

"ALEX KIDD," made by personifying a cute monkey comically, has been one of Sega's typical characters since the Sega MARK Ⅲ (previous home game model). Four ALEX KIDD titles are available.



ドンプレーリー
Prairie dog

〈PACKAGE DESIGN〉



■ロゴはタイトル画面を拡大して、ロットリングで描き起こしたもの。背表紙にかわいい感じの地紋をひいたり、主人公の顔のカットを入れてゲームの楽しい雰囲気を出すようにしました。

■The logos were drawn by enlarging the title screen and employing a technique known as "rottoring". Attractive woven patterns were drawn on the backcover and the face cut of the hero was inserted to create a pleasant atmosphere.



■ゲームキャラクターデザイナーと背景デザイナーの２人で合作して、パッケージイラストを描いています。ゲーム中のシーンにあるピラミッドと砂漠を舞台に、元気でかわいいアレックスを中心に敵キャラを配し、コミカルな絵になるように心がけました。

■ The game character designer and the background designer cooperated to illustrate the software package. The enemy characters were laid around cute, cheerful Alex in the pyramid and desert scenes of the game. We tried to make comical illustrations.

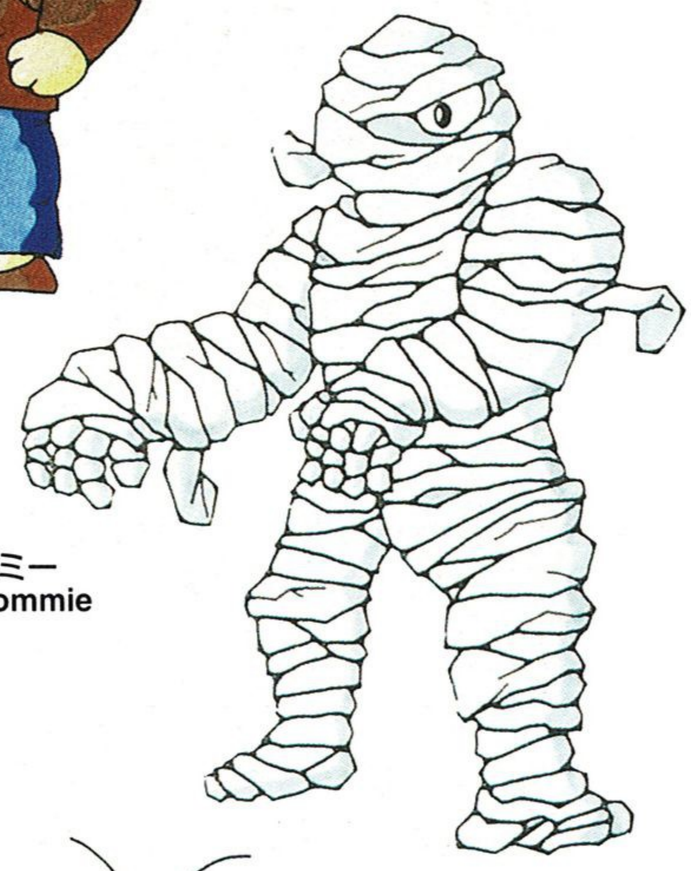
イラストレーター：セガ・研究開発部
Illusutrator: SEGA Research and Development Dept.

◆使用画材　◆Drawing materials used
＊カラートーン、リキテックス、パステル
＊ Color tone, Liquitex, Pastel

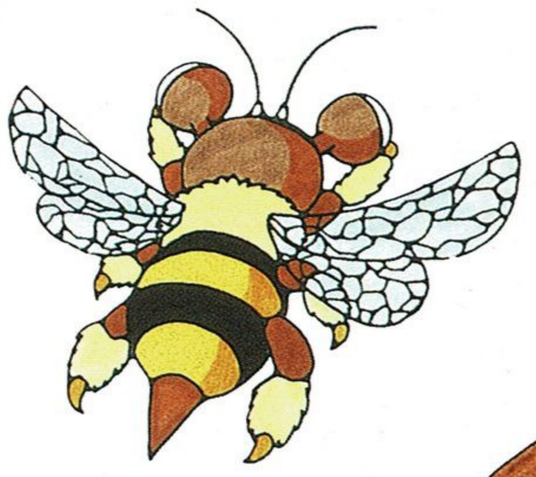




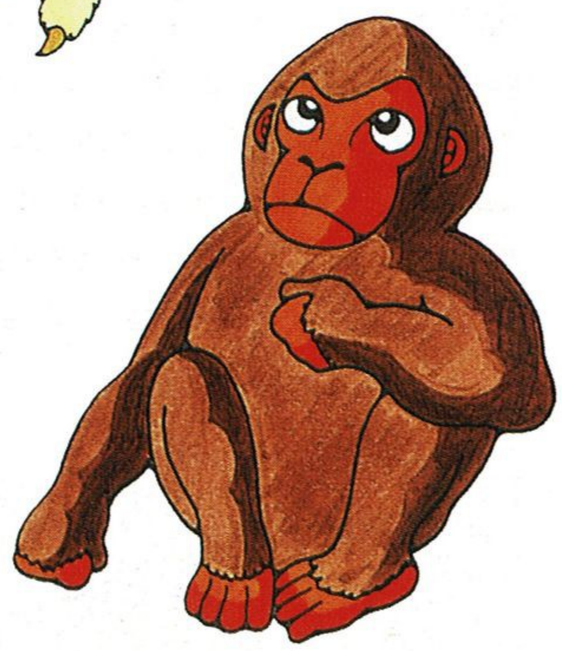
キッコリー
Woodsman



マミー
Mommie



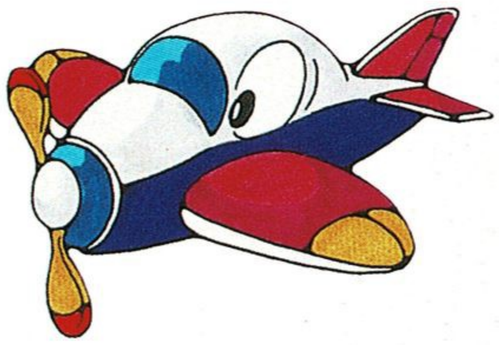
ビーブーン
Beeboon



キッキッキ
Kikiki



デュプリー
Dupley



フンコローラー
Beetle



ワンダーボーイV ～モンスターワールドIII～
WONDER BOY IN MONSTER WORLD III

© 1991 SEGA ORIGINAL GAME © 1989 WESTONE



■モンスターワールドはアーケード版で遊んだことがあり、当時はやるきざしを見せていたＲＰＧをうまくアクションゲームにアレンジしてあって、とても新鮮でした。主人公を少し幼く描いてしまったためか、ビックリマンのようだという評価がありました。技法的には特に凝ったことはしていませんが、主線は今どきめずらしいハンドトレスで、エアブラシも使っています。

■I used to enjoy playing the arcade version of "MONSTER WORLD." This game was an RPG with heavy emphasis on action. I felt it fresh. Since I drew the hero a little bit childishly, some people said that the hero was like "Surprise Man." I did not do anything technically special but I drew the main lines by hand (which is out of fashion nowadays), and also used an air brush.

イラストレータ：家入赤福（ぱんよめ）
Illustrator: Akahuku Ieiri (PANYOME)

◆使用画材 ◆Drawing materials used
＊キャラクター：セル画、背景：ポスターカラー ＊Characters: Cell, Background: Poster colors

---

◆サイズ ◆Size
＊260×220mm

■「ワンダーボーイ」シリーズの第5作目。グラフィックをパステルカラーでまとめました。登場する愛らしい主人公やかわいい敵キャラクターたちの動きも軽快で、夢のあるファンタジックな世界を創りあげています。キャラクターの動きやトラップの工夫などアクション性も洗練されて、アクションゲームの傑作の1つとなっています。

■ This is the fifth edition of the "WONDER BOY" series. Pastel colors are used for the graphic display. The lovely hero and pretty enemy characters make Monster World dreamy and fantastic. This is one of the best action games, having sophisticated actions including character movements and trap ideas.



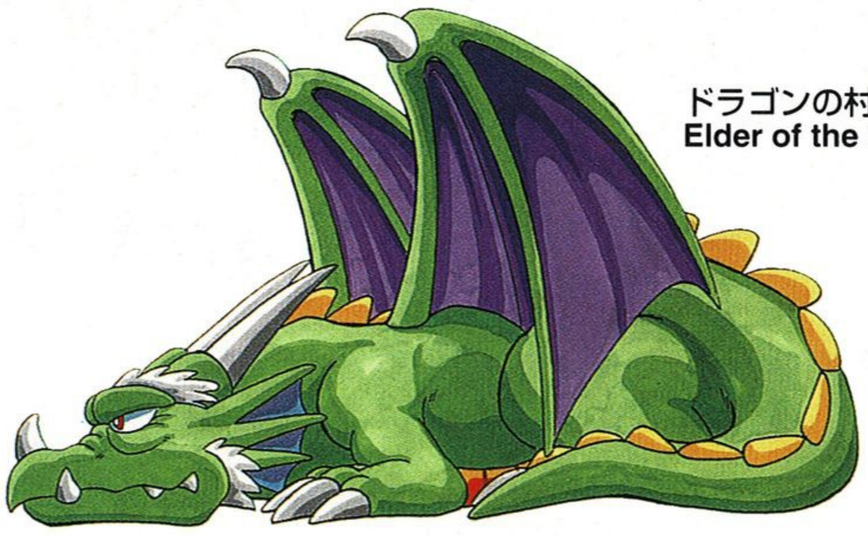
勇者 シオン
The Hero "Shion"



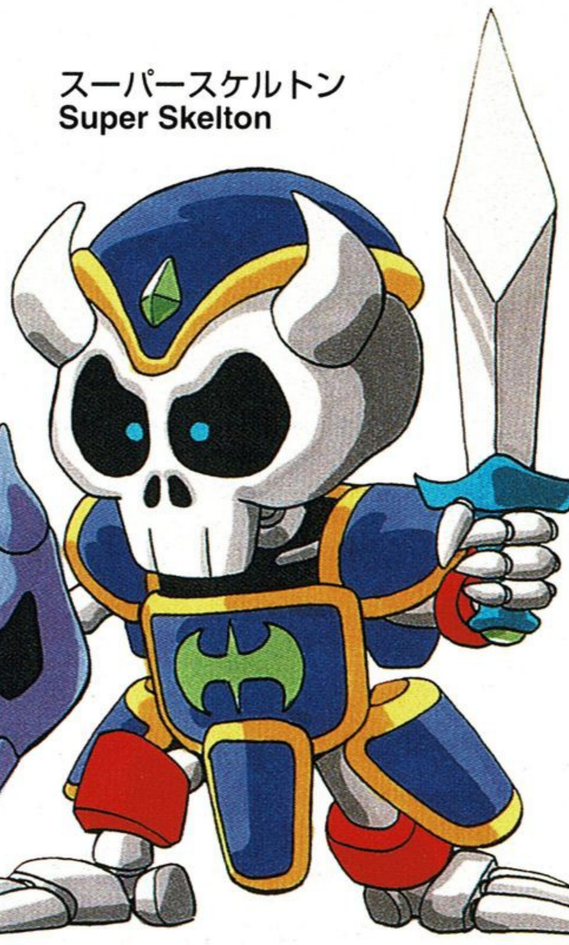


占い師
Fortune Teller

ドラゴンの村の長老
Elder of the Dragon Village



スーパースケルトン
Super Skelton





リリパト村の村長
Chief of the Lilliput Village



妖精の女王エレオノーラ
The Fairy Princess "Eleonora"



MONSTER WORLD II Dragon's Trap

ORIGINAL GAME © 1989 SEGA / WESTONE
REPROGRAMMED GAME © 1992 SEGA

■「モンスターワールド」シリーズの基本でもある愛らしいキャラクターたちを、古代の世界に登場させポップな感じでまとめています。このゲームは、アクションゲームにロールプレイングゲームの要素を加味し、新しいゲームジャンルを確立させたものといえます。また、主人公が5つの変身バージョンを持ち、それぞれの特技を生かすというゲーム内容も斬新なものといえます。

■ This is an action game to which the elements of a role playing game are added. It can be said that this title established a new game category. Cuddly characters which are indispensable for the "MONSTER WORLD" series appear in the ancient world like pop art. The game has a novel story. The hero can transform himself into any one of five characters to show the special talent of each character.

■このゲームギア版は自由にデザインをしています。仕上がりが立体になることを意識せずにレイアウトしましたので、フイギュア制作担当の方に苦労させてしまいました 。長い間、フイギュア制作をしていませんでしたので初期のものと後期のものとでの精巧さが段違いです。

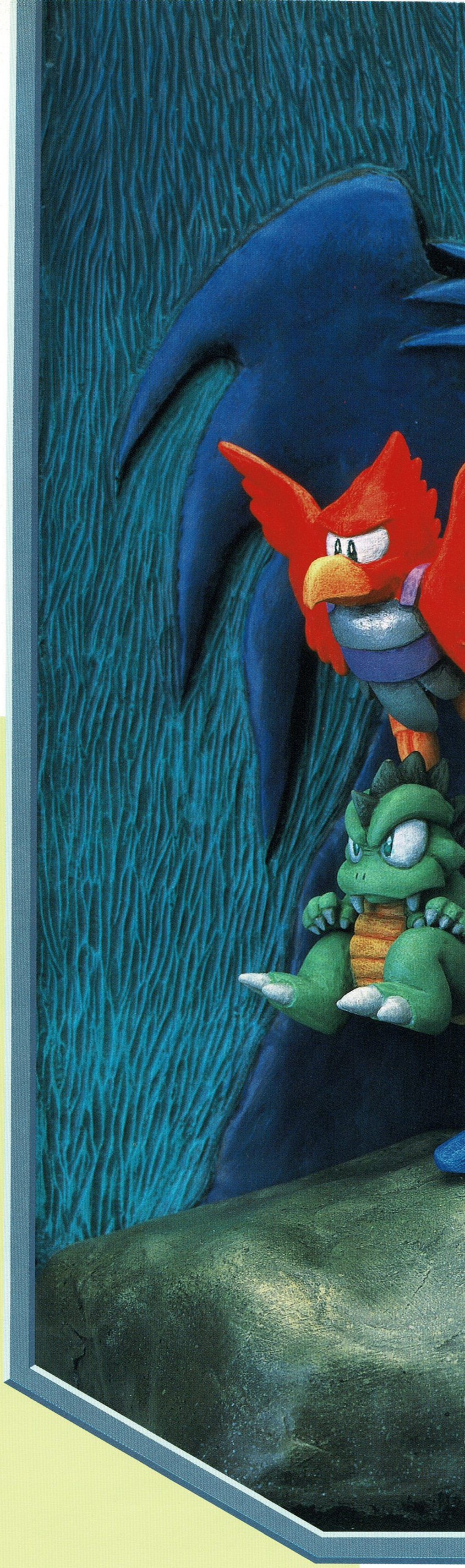
■ I designed the illustrations of the Game Gear version freely. Since I made a layout without being conscious of it being a 3D image, I gave much trouble to Mr. Nakajima, who was in charge of making the figure. Since no figure has been made for a long time, the latest figure is more elaborate than the initial one.

イラストレーター：吉原正訓、フィギュア制作：中嶋秀夫（株式会社ウエストン）
Illustrator: Masanori Yoshihawa, Figure making: Hideo Nakajima (Weston Corp.,)

◆使用画材　◆Drawing materials used
＊イラスト：カラーインク、フイギュア：石粉粘土、リキテックス
＊ Illustrations: Color inks, Figures: Clay, Liquitex

◆使用ボード　◆Board used
＊クレセントボード　＊ Crescent board

◆サイズ　◆Size
＊イラスト：257×364mm、フイギュア：縦33×横24.5×幅12mm
＊ Illustrations: 257 × 346 mm, Figures: (H)33 × (W)24.5 × (D)12 mm



イラストレーター：吉原正訓(株式会社ウエストン)
Illustrator: Masanori Yoshihara (Weston Corp.)



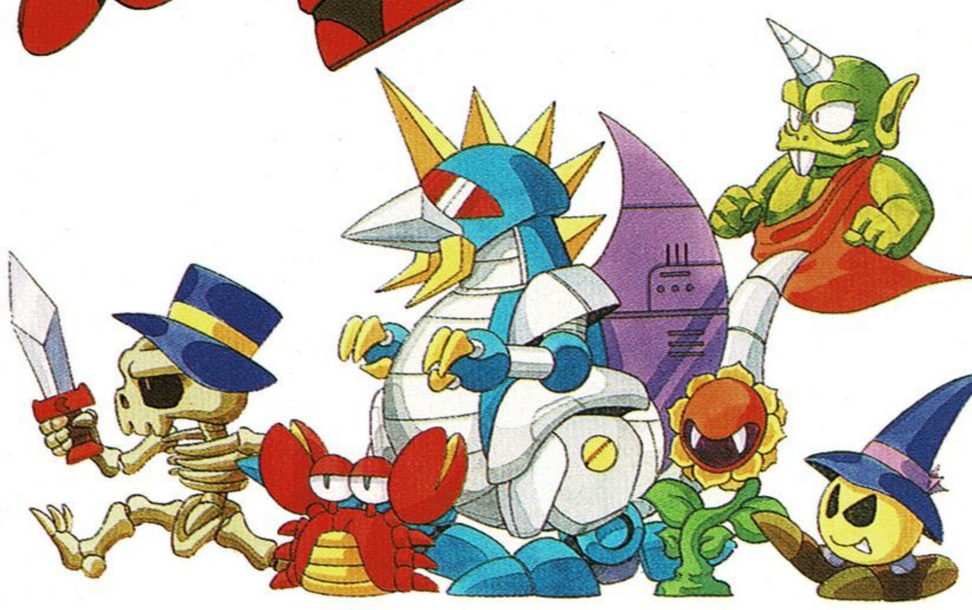
ヒューマン
Human

マスタースケルトン
Master Skeleton



ライオンマン
Lion man







‹PACKAGE DESIGN›

■ゲームギア２本目の立体素材を使用したパッケージです。立体素材の背景部分を切り抜き処理したうえ、別素材を合成しています。

■The 3D material of the second Game Gear is used on the package. The background of the 3D material is cut off and combined with another material.



WONDER BOY Ⅲ ～モンスターレア～

ORIGINAL GAME
© SEGA / WASTONE 1988
REPROGRAMMED GAME © SEGA 1990

■ゲーム中の敵ボスがユニークなので、それ以上にユニークに、そして個性的に仕上げるようにしました。できるだけ動きのある構成にしたかったので、地面を湾曲させ敵キャラのサイズ比を意識的に変えて、効果を狙ってみました。表紙、裏表紙、背表紙、すべてつながって一作品なのですが、表紙単独でも１つの作品となるように、全体の構成、配色にも気を配って描いています。

■As the enemy boss was a unique character in the game, I decided to create this design more specially and characteristically. I wanted to make as dynamic a composition as possible. I intentionally changed the size ratio of the enemy characters by curving the ground in order to show more effects. The front cover, back cover and spine connect to one another in series as one work. I also paid attention to the entire composition and coloring so that the illustration on the front cover can be a single work by itself.

イラストレーター：武藤修（株式会社サン・クリエーション）
Illustrator: Osamu Muto (Sun Creation Corporation)

◆使用画材　◆Drawing material used
＊アクリル絵具　＊Acrylic paints

◆使用ボード　◆Board used
＊クレセントボード#205
＊Crescent board #205

◆サイズ　◆Size
＊515×728mm

シューティングの扉

CHAPTER TITLE: SHOOTING



スーパーサンダーブレード

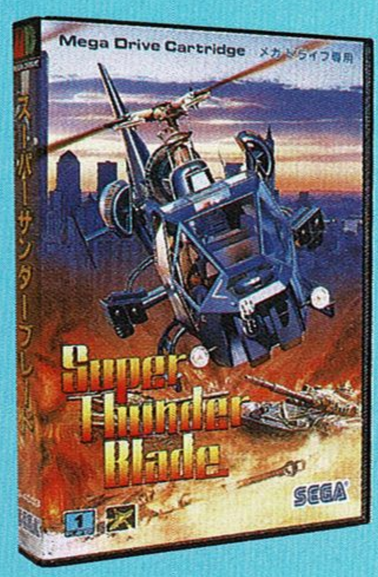
© SEGA 1988



■戦闘ヘリコプター「スーパーサンダーブレード」を自在に操り、ゲリラ軍の兵器を破壊するシューティングゲーム。ヘリコプターの操作の妙技と３Ｄシーン、縦スクロールシーンが交互に展開され、しかもリアルな兵器が登場するグラフィックが話題になったゲームです。兵器の能力、大きさなどが緻密に設定されているので、リアルな感覚でプレイできると思います。

■This is a shooting game in which the player controls the combat helicopter "Super Thunder Blade" at his/her will to destroy the weapons of the guerilla troops. Its highlights include the sensitive response of the helicopter control, alternate development of 3D and vertical-scroll scenes, and realistic appearance of the weapons. The weapons are accurately portrayed in performance and size. The player can enjoy playing the game with a realistic feeling.

‹PACKAGE DESIGN›



■かつては、メインイラストは表紙だけで完結していたのですが、メガドライブからは裏表紙までつながる１枚のイラストを使うデザインも採用されるようになりました。これはその第１作です。デザイン処理がすんだものはバランスがとれているのですが、タイトルロゴや写真の入っていない裏まで続いたイラストの構成やバランスは、実に難しいものです。

■Main illustrations have come to an end only with front covers, but single-illustration design covering the front and back covers has been used since the introduction of the Mega Drive. This is the first such work. Designed illustrations are well-balanced but it is quite difficult to compose or balance a series of illustrations without title logos or photographs.

■セガのイラストでは初期の作品になります。背景のビルを描くのに非常に苦労したのを覚えています。

■This is Sega's initial illustration. I remember that I had much difficulty drawing the buildings in the background.

イラストレーター：米島義明（ROOM T）
Illustrator: Yoshiaki Yoneshima (ROOM T)

◆使用画材　◆Drawing materials used
＊カラーインク、ポスターカラー
＊ Color ink, Poster color

◆使用ボード　◆Board used
＊印画紙　＊ Photographic paper



ウィップ　ラッシュ™ 惑星ボルテガスの謎
The Mystery of the Planet Boltegaz

© SEGA 1990

■未知の強力なエネルギーを使って地球に攻撃をかけるエイリアンを、人類最後の希望である特殊制圧戦闘機「ウィップ　ラッシュ」で倒していく、横スクロールタイプのメガドライブオリジナルシューティングゲーム。自機は、都市・湿地帯・地下

■典型的なシューティングゲームのイラストです。「パースを強調して描いてほしい」という依頼だったのですが、いわゆる「自機」がパースのつけにくいデザインなので、背景とビーム砲の光跡で遠近感を強調してみました。裏面のイラストは、ゲーム世界のイメージを補うために、無重力空間の広々としたスケール感を意識して描きました。

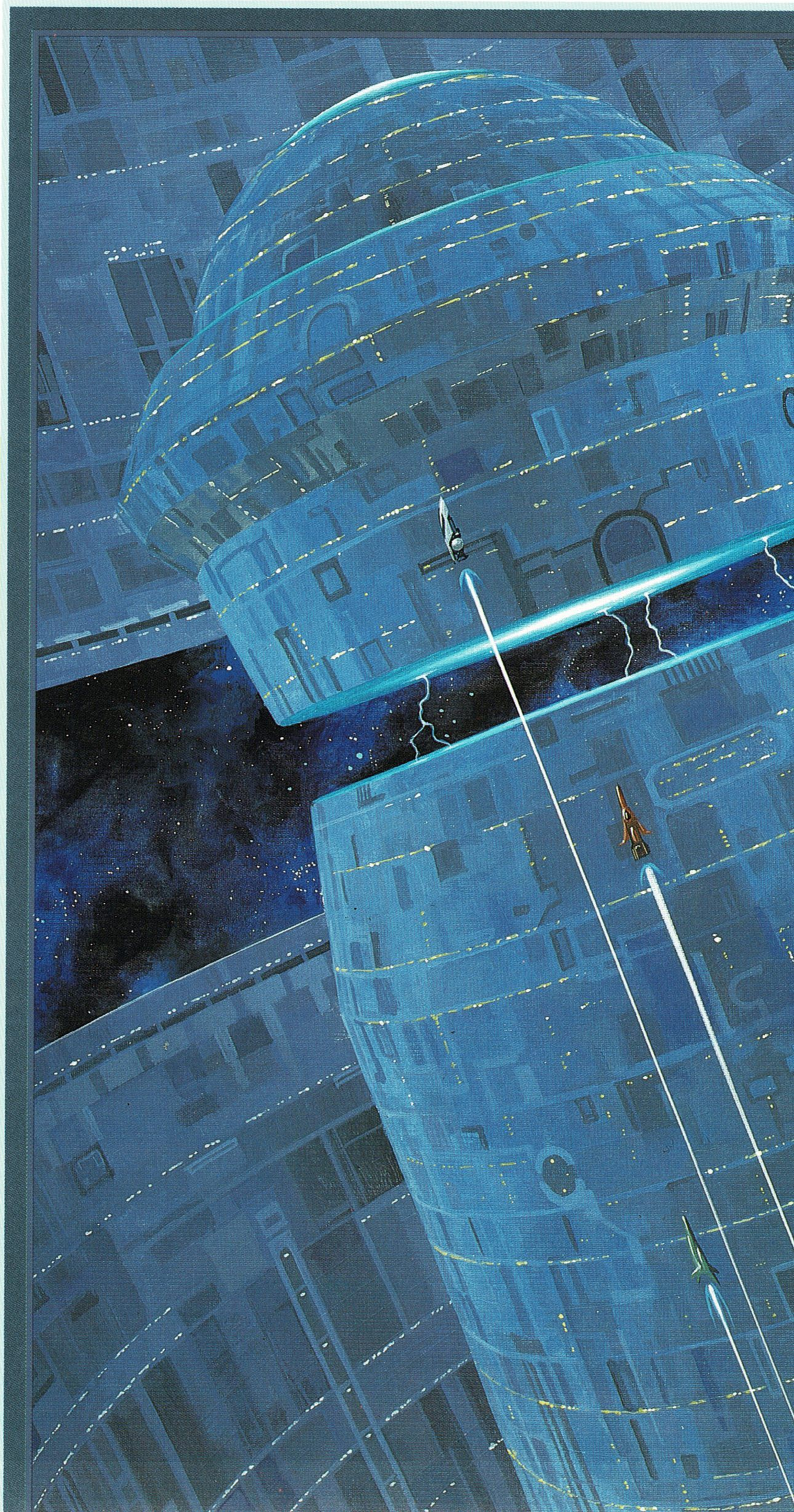
■This illustration follows the typical shooting-game style. I was requested to draw to emphasize the perspective overall. However, the shape of the allied plane was not suitable to express the dimensionality so I compensated for this with the background effect and the beam track from a ray gun instead.In order to enhance the image of a game world, I paid special attention to the vast scale of zero-gravity space.

イラストレーター：開田裕治
Illustrator: Yuji Kaida

◆使用画材　◆Drawing materials used
＊リキテックス　＊Liquitex

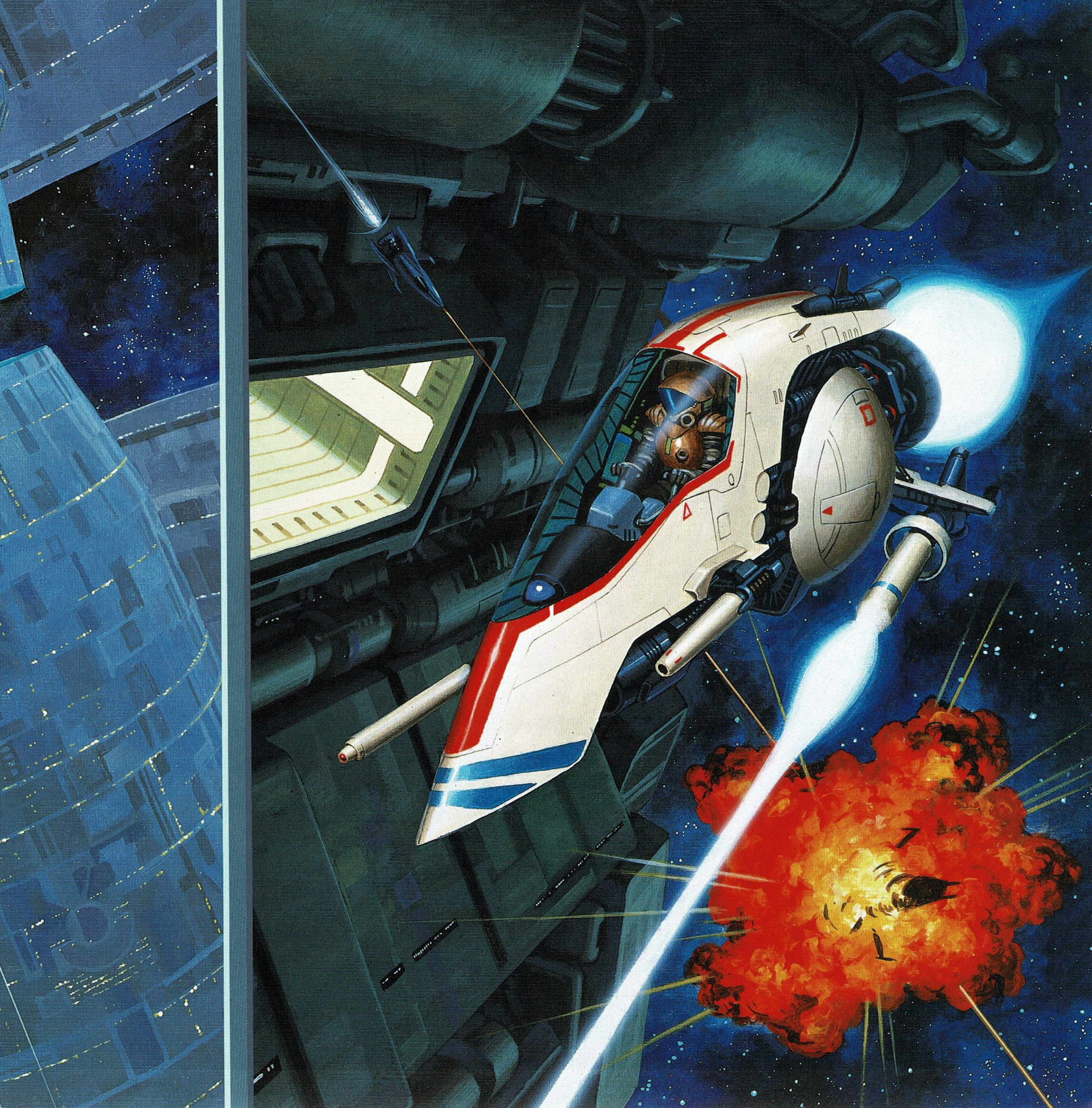
◆使用ボード　◆Boards used
＊クレセントボード #260
＊Crescent board #260

◆サイズ　◆Size
＊274 × 364mm



要塞・宇宙などの各ステージの途中に現れるアイテムを取り、パワーアップすることができます。

■ This is an original Mega Drive shooting game employing horizontal scrolling. In the story a specifically controlled combat plane "Whip Rush," which is the last hope of human beings defeats one after another the aliens attacking the earth with their strong energy weapons. The allied plane gradually intensifies its power by acquiring items appearing in various stages such as an urban district, swamp, an underground fortress and outer space.







G-LOC

© SEGA 1990





■「アフターバーナー」などの流れをくんだ体感アーケードゲームからの移植作品。ジェット戦闘機を操り、敵戦闘機や戦車、戦艦などを破壊し、敵基地の壊滅を目的とした３Ｄタイプのシューティングゲームです。画面はコクピット内のパイロットの視点で構成されていて、１対１のドッグファイトを中心とした雰囲気が味わえる作品になっています。

■This is a work converted from the "body-sensation" genre comprising games such as "After Burner." This is a shooting game of a three-dimensional type where jet fighters destroy combat planes and battleships with the goal being annihilation of the enemy base. The scene is just as would be seen from the cockpit. So, users can enjoy the atmosphere of a real man-to-man dog fight.

イラストレーター：セガ・研究開発部
Illustrator: SEGA Research and Development Dept.

■戦闘機（飛行機）のありきたりの構図にならないように心がけました。また、どうすれば雄大に、そして迫力があるように見えるかを考えたら、このイラストになりました。

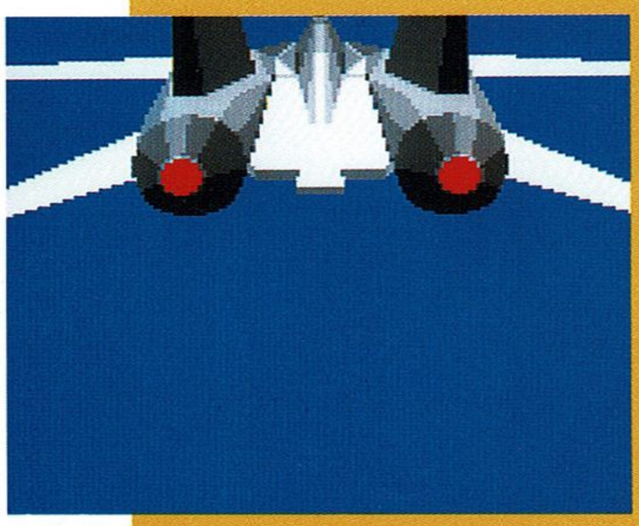
■I tried not to create an ordinary composition of a fighter plane. This production is a result of my effort to make the scene as magnificent and powerful as possible.

イラストレーター：米島義明（ROOM T）
Illustrator: Yoshiaki Yoneshima (ROOM T)

◆使用画材　◆Drawing materials used
＊パステル、カラーインク、ガッシュ
＊ Pastel, color ink, gouache

◆使用ボード　◆Boards used
＊クレセントボード #310
＊ Crescent board #310





‹SCREEN SHOTS›

■タイトルロゴは、アーケード版の「G-LOC」と同じ書体を使用しました。3Dのシューテングゲームですので、プレイヤー機がズームして画面上部中央に消失するスピード感のある演出にしました。プレイヤー機・操縦席・背景等・グラフィックはポリゴン調で統一しました。

■For the title logo I employed the same lettering as that of the arcade version of "G-LOC." Since this is a three-dimensional shooting game, I tried to give a sense of speediness by making the player's plane zoom and then disappear in the center portion of the upper screen. I unified the polygon-like graphics of the player's plane, its cockpit and the background.

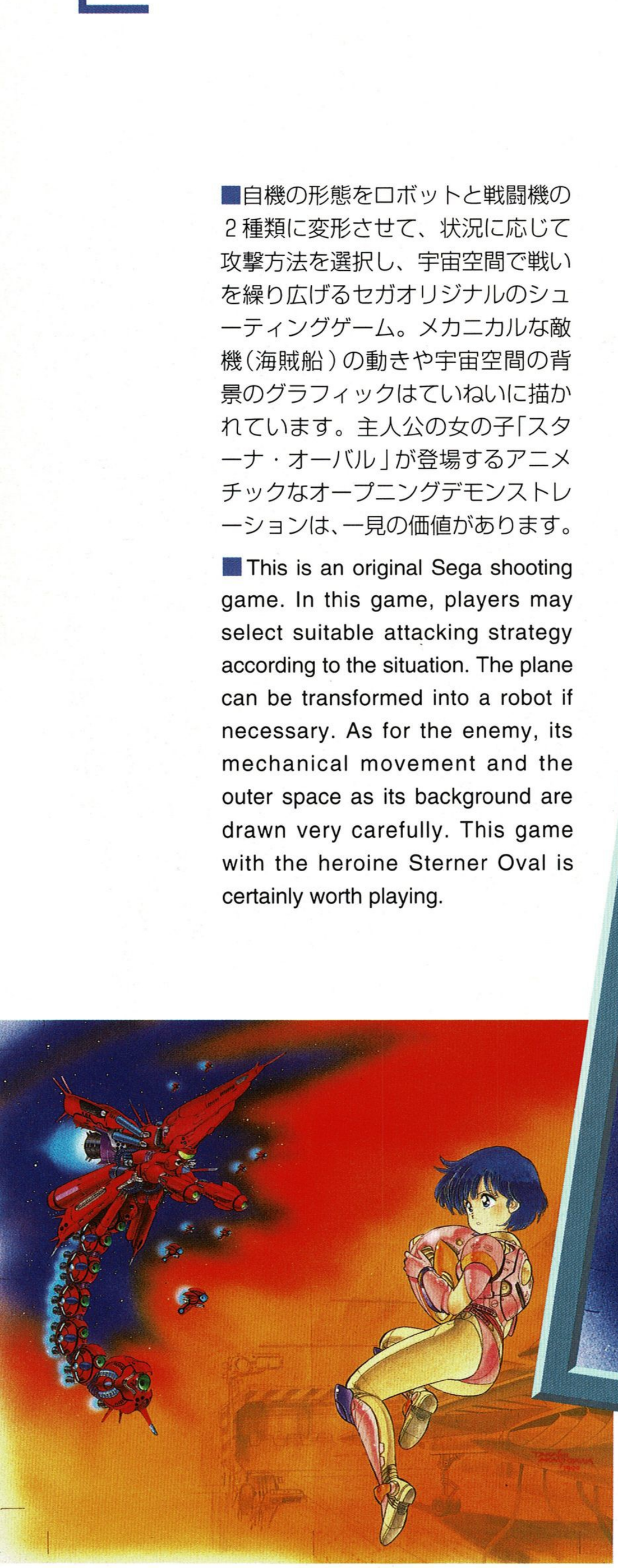
ARROW FLASH

アローフラッシュ

© SEGA 1990

■自機の形態をロボットと戦闘機の2種類に変形させて、状況に応じて攻撃方法を選択し、宇宙空間で戦いを繰り広げるセガオリジナルのシューティングゲーム。メカニカルな敵機（海賊船）の動きや宇宙空間の背景のグラフィックはていねいに描かれています。主人公の女の子「スターナ・オーバル」が登場するアニメチックなオープニングデモンストレーションは、一見の価値があります。

■This is an original Sega shooting game. In this game, players may select suitable attacking strategy according to the situation. The plane can be transformed into a robot if necessary. As for the enemy, its mechanical movement and the outer space as its background are drawn very carefully. This game with the heroine Sterner Oval is certainly worth playing.



■可変ロボットが自機となるシューティングゲームなのですが、主役がパイロットの女の子という意向があり、主人公のスターナを表、中央に大きく描きました。そして、舞台である宇宙空間の広がりを表現するため、パッケージの表裏がつながった横長の構成としました。

■ In this shooting game, the player's ship can be changed into a robot. In order to distinguish the heroine as a pilot, we drew a large picture of the heroine in the center of the front surface. The wide range of outer space as a battlefield was displayed on a rectangular scene with more frontage than depth by combining the front and back surfaces of the package.

イラストレーター：赤石沢貴士
Illustrator:Takashi Akaishizawa

◆使用画材　◆Drawing materials used
＊アクリル、アクリルガッシュ、カラーインク
＊ Acryl, Acryl gouache, Colored ink

◆使用ボード　◆Boards used
＊ＢＢケント紙（細目）
＊ BB Kent paper (fine texture)

◆サイズ　◆Size　＊ 350 × 240mm



GAIN GROUND

ゲイングランド

© SEGA 1988,1990

■セガに入社したばかりのころ、はじめてイラストとデザインの両方をまかされた作品です。ゲームの雰囲気を出そうと苦労して、描き込んだものです。

■ This is the first project I was given upon joining Sega. I had great difficulty in catching the true feeling of the game.

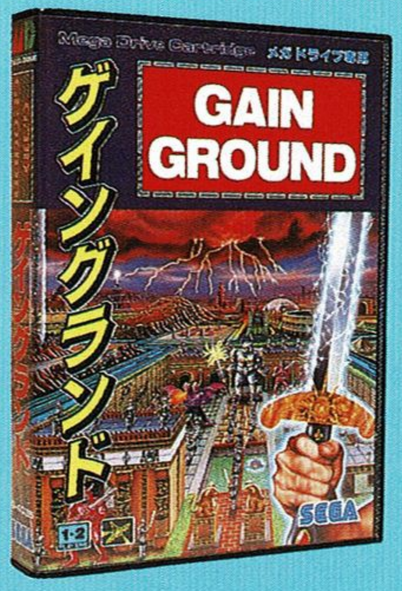
イラストレーター：大柴宗平
Illustrator: Sohhei Oshiba

◆使用画材　◆Drawing material used
＊アクリル絵具　＊ Acrylic paints

◆使用ボード　◆Board used
＊クレセントボード　＊ Crescent board

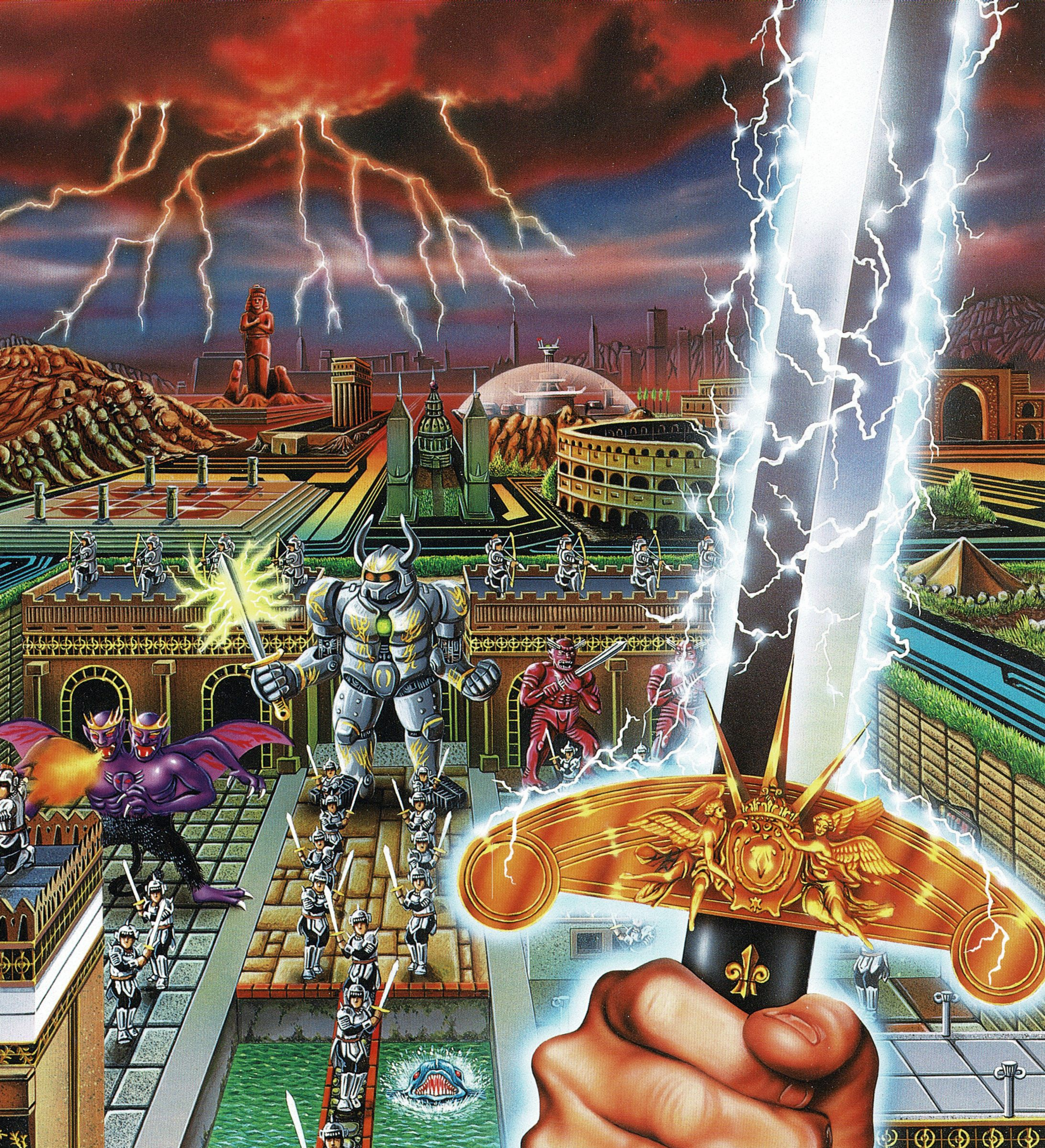
◆サイズ　◆Size
＊ 364 × 515mm

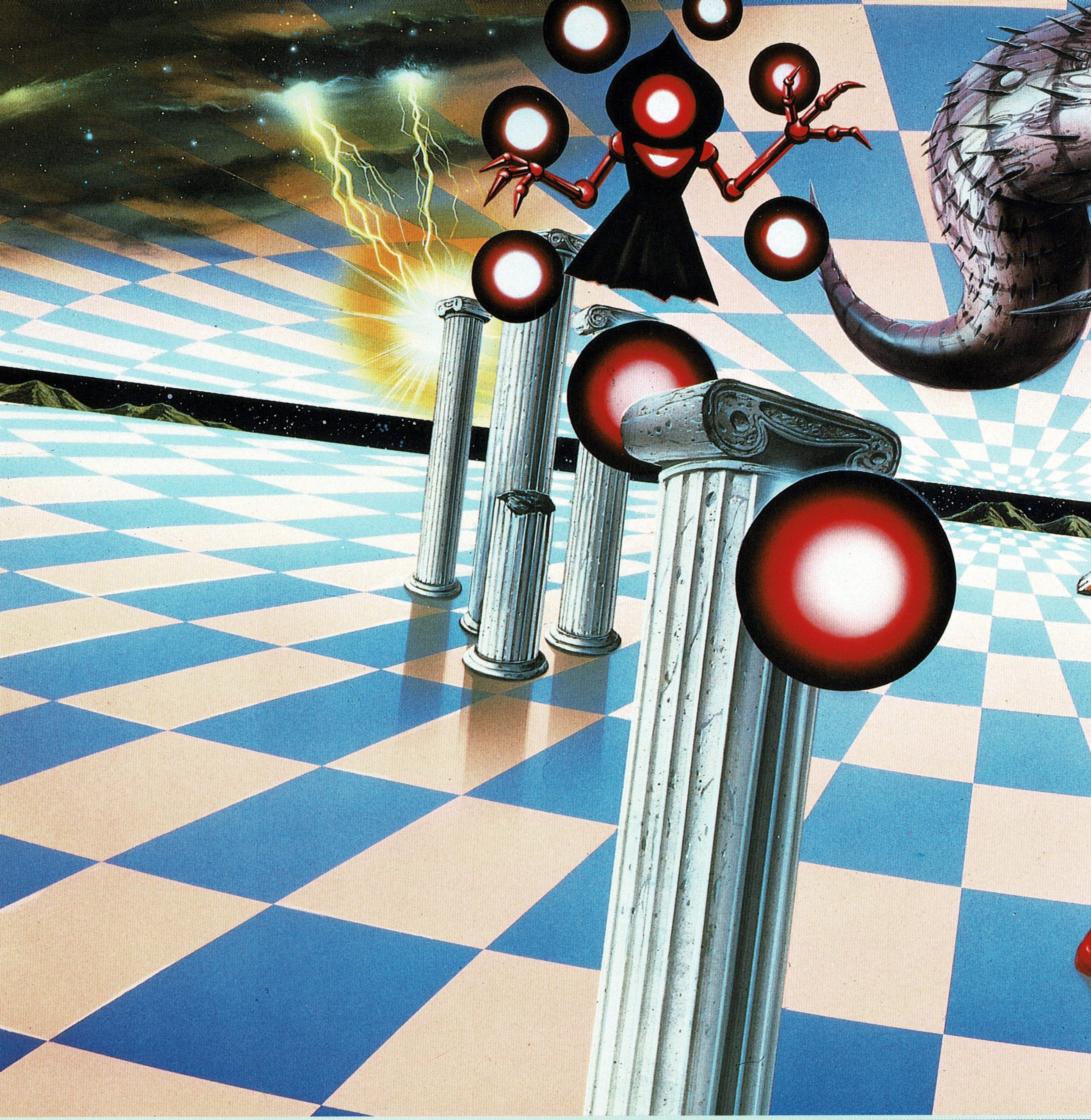
〈PACKAGE DESIGN〉



■大胆で、しかも迫力のあるデザインを心がけました。

■ I endeavored to make a daring and dynamic design.





スペースハリアーII

SPACE HARRIER II

© SEGA 1988

■ゲームのパッケージは何を描いてもよいように思われますが、敵の女のキャラクターのデザインには苦労しました。画面をそのまま描いても効果的でない場合があります。技術的な面では、このままの表現でいいのかと悩みますが、自分が描き終えて充実するような自分の世界を作っていきたいと思います。

■You may think that any illustration would suffice for the front cover of a



■体感ゲーム用の第１弾であるアーケード版を含めてシリーズ３作目にあたり、メガドライブ本体同時発売のソフトともなったものです。超能力戦士の「スペースハリアー」が、モンスターの攻撃や体当たり、柱などの障害物を避けながら、ショットガンで敵キャラを撃破していくシューティングゲームです。疑似的な遠近法を使ったキャラクター移動による視点変化や敵キャラの動きが話題になりました。

■Here we give the third production of the "body sensation" series including the original arcade version. The software and the original Mega Drive hardware were released at the same time. This is a shooting game where "Space Harrier," a warrior having super-natural powers, destroys enemy characters with his shotgun while avoiding attacks. He must also avoid colliding with monsters as well as with barriers such as pillars. The changes in perspective along with the movement of characters by means of an imitated perspective drawing have been well received, as has the innovative movement of the enemy characters.

package, but I had difficulty in deciding the designs of the female enemy characters. Drawing the characters as they appear on the screen may not always end in success. I myself try to make them a little neater than those on the game screen. What do you think about it? I sometimes worry whether my drawing technique is sufficient. Anyway, I want to create my own world where I myself will be satisfied.

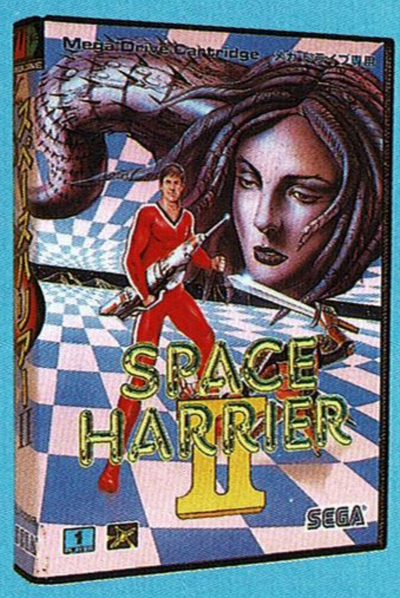
イラストレーター：岩崎政志
Illustrator: Masashi Iwasaki

◆使用画材　◆Drawing materials used
＊リキテックス、アクリルガッシュ
＊ Liquitex, Acrylic gouache

◆使用ボード　◆Boards used
＊クレセント #215　＊ Crescent #215

◆サイズ　◆Size
＊ 364 × 515mm

‹PACKAGE DESIGN›



■色指定に苦労して、ロゴと背表紙のタイトル文字を何回かやり直しています。

■As I had trouble selecting the colors, I had to work again and again on the logo and the title letters for the spine of the case.





スペースハリアー

© SEGA 1991

■パッケージの表面から裏面までが１枚のイラストになっていたので、表面だけ見ても、パッケージを開けて表裏つながった形で見てもバランスが取れ、様になるように気をつけました。

■As one large illustration was to be spread over both the front and back surfaces, I tried to make it look good whether only the front surface was seen or the entire picture was spread out and viewed whole.

イラストレーター：木村英文
Illustrator: Hidefumi Kimura

■家庭用ゲームやパソコンなどにも移植されたゲームのゲームギア版。メガドライブ版の前作にあたるストーリーで、主人公「ハリアー」がモンスターに占領されたドラゴンランドを救うために戦い、全12ステージをクリアするシューティングゲーム。アーケード版の雰囲気を、ゲームギアの小さな画面にうまく凝縮しているソフトです。

■This is the Game Gear version of the original, which was also transplanted into a family game and personal computer game. In the story which is consistent with its Genesis predecessor, the hero Harrier fights the monsters who took over Dragon land. He must defeat the boss of each stage and clear all of the twelve stages. The atmosphere of the arcade version is successfully condensed into the small-scaled screen of the Game Gear.

ドライブ&スポーツの扉

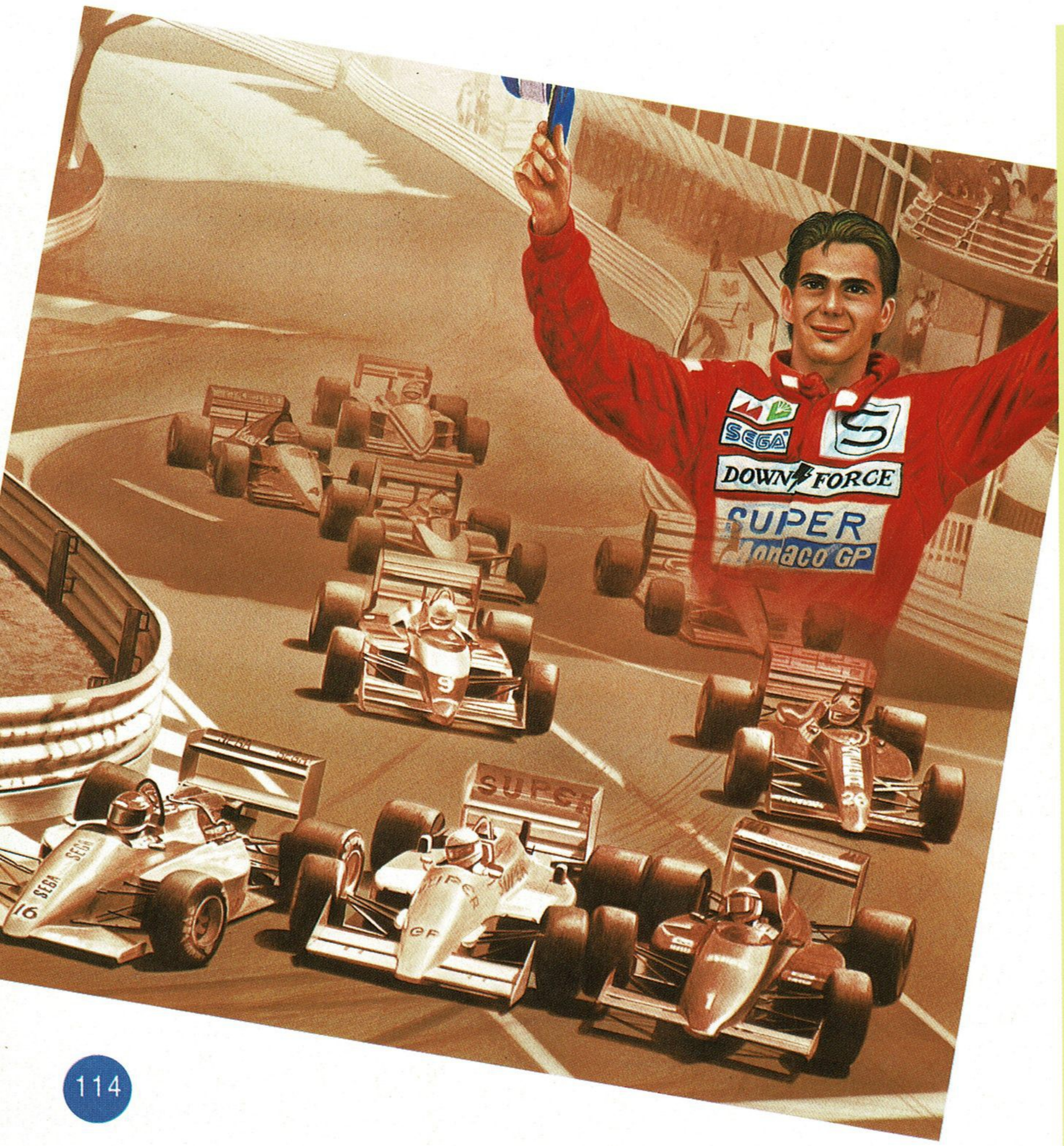
CHAPTER TITLE: DRIVING & SPORTS

スーパーモナコGP™（MD）
スーパーモナコGP™（GG）

© SEGA 1989,1990

■ゲームセンターで人気となった体感ゲームの移植作です。メガドライブ版ではタイムトライアルレースの「スーパーモナコグランプリモード」のほかにＦ１グランプリの全16レースを戦いワールドチャンピオンシップを争う本格的なレースシミュレーションモードが加味されています。Ｆ１ゲームの決定版ともいえるドライブゲームです。

■This is the home video game version of the "body sensation" game which is popular in the game centers. In the Genesis version, in addition to the "Super Monaco GP Mode" which is the time trial race, there is a full-scale race simulation mode in which the player competes in a total of 16 F1-GP races to contend for the world championship. It is the most authentic F1 race game ever made.



■版権の問題上、実在の人物、現存するＦ１カーのデザインがそのまま使えないので、それらのイメージを残して想像でリアルに描きました。パッケージの裏面に使われた人物のイラストは、ボカシを多用するためエアブラシだけで描いた作品です。

■ For copyright reasons, the designs of existing characters and F1 cars cannot be used as they are. Therefore, I drew the pictures as real as possible using my imagination to depict their images. The illustration of the characters used on the back of the package were drawn using an air brush only, because it was necessary to use shading in many places.

イラストレーター：米島義明（ROOM T）
Illustrator: Yoshiaki Yoneshima (ROOM T)

◆使用画材　◆Drawing materials used
＊ガッシュ、カラーインク
＊ Gouache, Colored inks

◆使用ボード　◆Board used
＊クレセントボード #205
＊ Crescent board #205

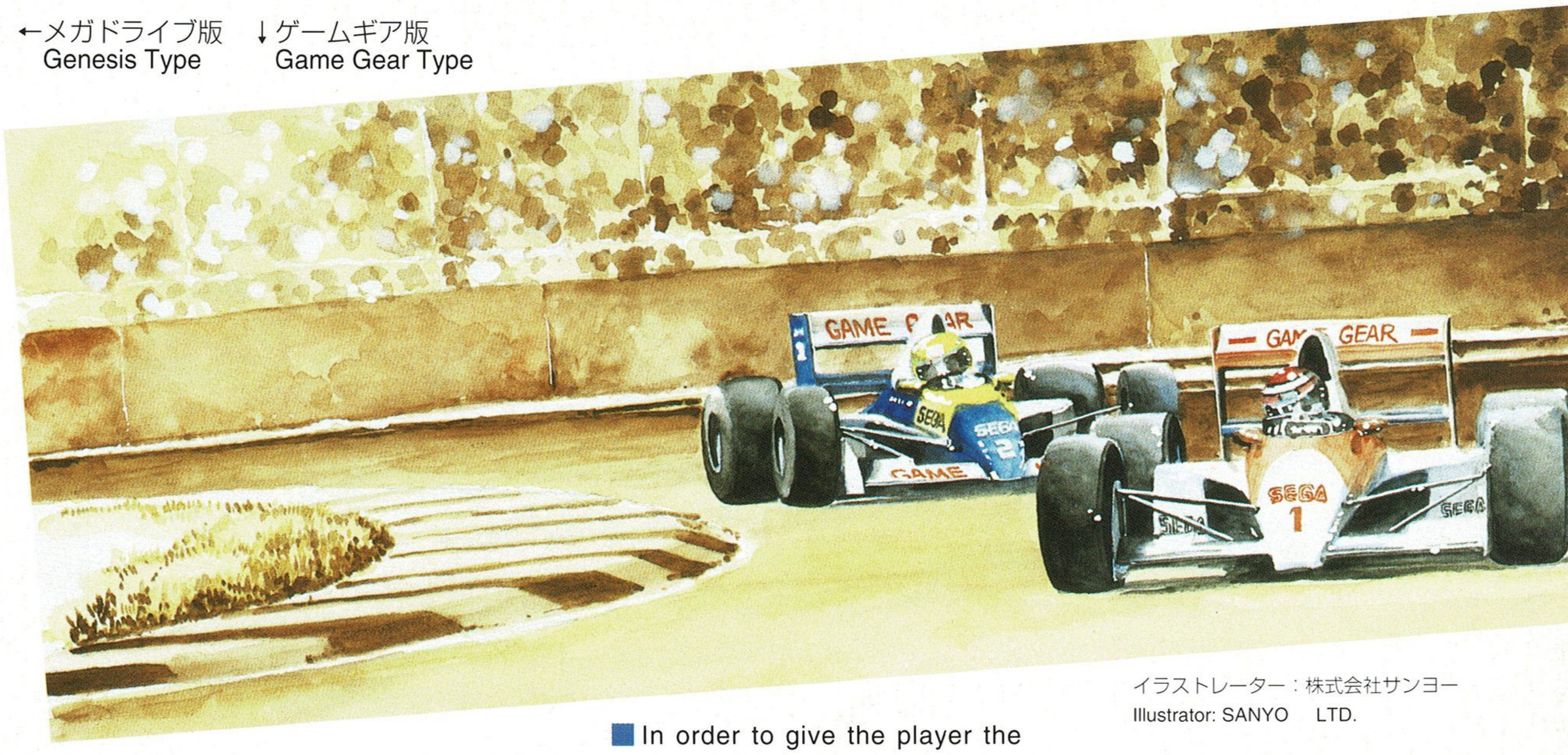
◆サイズ　◆Size
＊ 297 × 210mm

SEGA
Mega Drive
Monaco
GAME
5
MEGA DRIVE
Super
Monaco GP
1
DOWN FORCE


Monaco
SEGA
Mega Drive
SEGA
SEGA
Mega Drive
Monaco
SEGA
SEGA
SEGA

←メガドライブ版
Genesis Type

↓ゲームギア版
Game Gear Type



イラストレーター：株式会社サンヨー
Illustrator: SANYO　LTD.

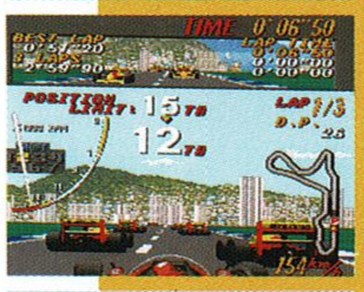
■リアルなイラストは、ゲームのイメージをプレイヤーに見せるため、できるだけ写真に近い仕上がりを出すようにしました。

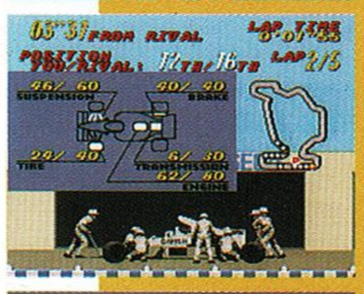
■In order to give the player the true feeling of the game, I drew the picture as real, and as similar to the photograph, as possible.

メガドライブ版
(Genesis Type)

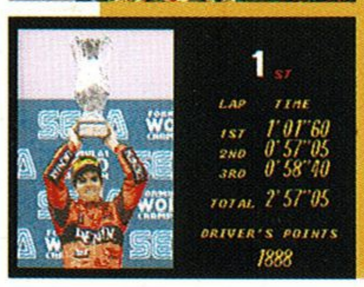












ゲームギア版
(Game Gear Type)













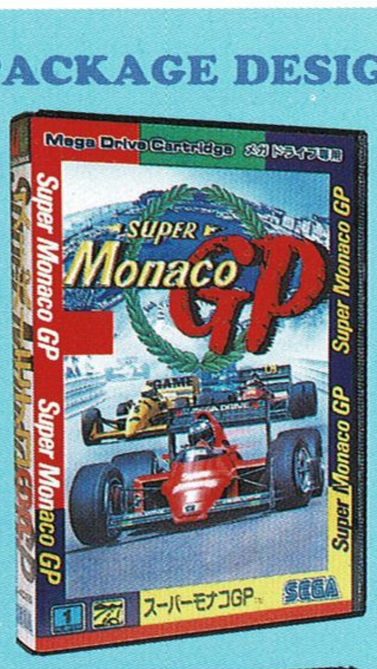


‹SCREEN SHOTS›

■ＧＧではカラー液晶モニターを使用しています。この液晶モニターは発色やにじみなどの点でＶＤＰとは全然違った特性を持っていて、今までの絵描きとしてのノウハウが生かせませんでした。このソフトはＧＧ本体と同時発売だったのでＧＧ用グラフィックツールもなく、ビデオプリンターと液晶ＴＶを購入してもらい、色ボケやにじみの少ない絵を描きました。

■The Game Gear hardware unit uses a color liquid crystal monitor. This liquid crystal monitor has a property that is totally different from the VDP in the coloring and bleeding, and I could not make the best use of my know-how as an artist. Because this software was released at the same time as the GG unit, I had no graphic seals for GG. Therefore, I purchased a video printer and a liquid crystal TV and drew the pictures with less blurs and smudges.

‹PACKAGE DESIGN›





■熱帯魚のようなフォーミュラーカーのカラーリングをイメージしてデザインしています。パッケージ表面の赤い地色の部分と紫色の地色の部分に、隠し文字(２文字)があります。(メガドライブ版)

■While selecting colors for the F1 cars, I kept in mind the image of a tropical fish—bright and colorful. On the front of the package, two characters are hidden–one beneath the red and the other beneath the purple coloring. (Genesis Type)


SEGA
CALIFORNIA
OUTRUN





TM

アウトラン(MD)
アウトラン(GG)

© SEGA 1986,1991

■超人気となったセガの体感ゲームを完全移植した、公道レースのドライブゲーム。エンジン音、カーステレオから流れるBGM、効果音とサウンドは迫力があります。また、砂漠地帯、のどかな田園地帯、都会の夜のハイウェイと変化に富んだ背景のグラフィックはきめ細かく仕上げられています。ゲーム内容はドライビングテクニックを競うもので、全15のコースがあり、それぞれタイム内に走破すると次のコースを走れるようになっています。

■This is a highway driving game of the "body sensation" genre. You can enjoy the powerful sound effects consisting of engine noise, BGM from a car stereo, etc. The background graphics such as a desert, a mild rural landscape and an urban highway at night have been created with careful attention to detail. The driver must show great technique to progress through the game. If you can drive through a course within the time limit, you can go on to the next course.

■最初に描いたアウトラン(マスターシステム)のリメイク版でロゴ込みで描きました。前回は車体のリアビューを見せた絵柄だったので、フロントをパースペクティブに表現しました。デフォルメしても(エキゾチック・カー)スーパースポーツカーであるとわかるように絵づくりしたつもりです。

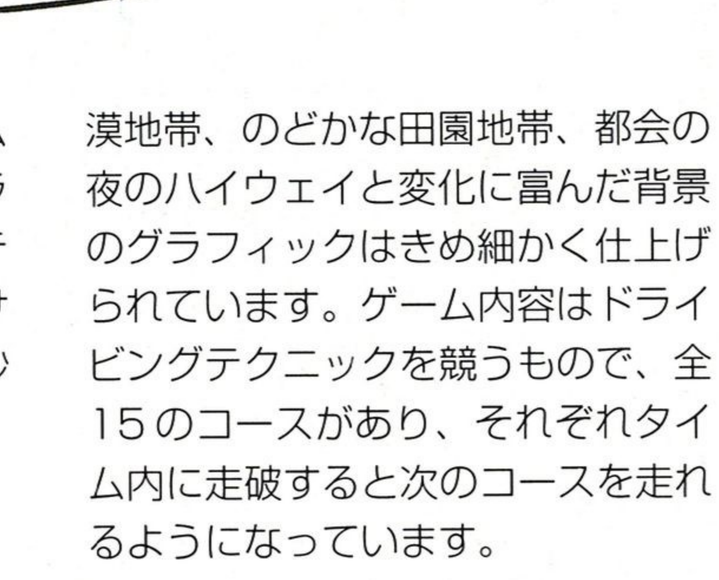
■This is a remake of the original Outrun (Master System), and I did the design work on it, including the logo. Though the original version was a rear view of a car body, this time I attempted to express a front-view perspective. I devised the picture composition so that a super sports car may be identified even after it is altered (into an exotic car).

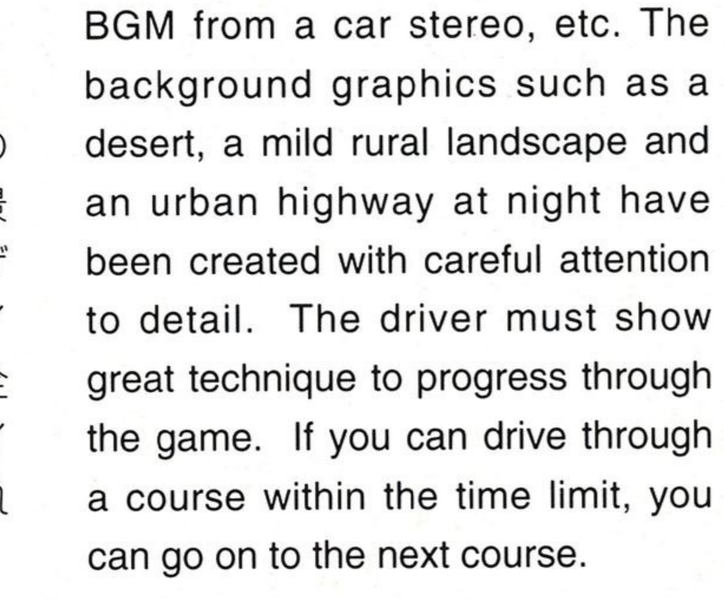
イラストレーター：渡邊アキラ
Illustrator: Akira Watanabe

◆使用画材 ◆Drawing materials use
＊アクリル系絵具（リキテックス/アクリルガッシュ他メディウム類)、カラーインク、不透明水彩（デザイナースカラー等）
＊Acrylic paints (Liquitex, Acryl gouache and other mediums), Colored ink, Opaque water colors (Designers' Colors, etc.)

◆使用ボード ◆Boards used
＊クレセントボード#205
＊Crescent Board #205

◆サイズ ◆Size
＊182×257mm内
＊182×257mm or smaller





‹SCREEN SHOTS›

■セガ大ヒットのアーケードゲームの移植であり、爽快なドライブ感覚が特徴です。コース分岐によりさまざまな背景シーンを気持ちよくドライブできるので、そのスクリーンショットを採用しました。(ゲームギア版)

■The hit arcade game from Sega has been converted to this game with the main characteristic being its refreshing sensation of driving. Owing to the variety of scenes users can enjoy the background during their comfortable drive. (Game Gear Type)





‹PACKAGE DESIGN›

■楕円のイラストをメインに明るくスッキリしたデザインにし、パッケージの表裏は別々の雰囲気にしました。色使いは統一性のあるものに仕上げています。

■With an elliptical illustration as the main picture, by means of unified coloring, the entire work has turned out to be bright and clear.

ターボアウトラン

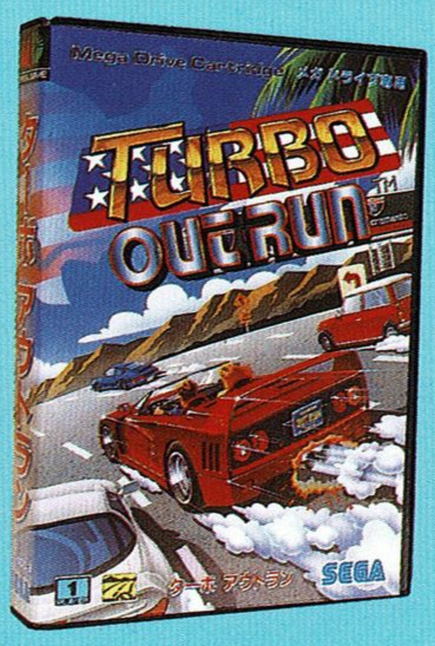
© 1998,1992 SEGA



■アーケードゲームを移植したドライブゲーム。ニューヨークを出発して、ワシントンDC、ピッツバーグ、ロサンゼルスと4ステージ全16のコースを走破しながらアメリカ大陸を横断していきます。その名のとおり、最新のターボを備えつけ、チューンナップを施しているので迫力のあるスピードが楽しめるゲームです。

■This is a driving game conversion from the arcade hit. Starting from New York, players are to cross America with main checkpoints being Washington D. C. , Pittsburgh and Los Angeles, totaling 4 stages and 16 courses. As indicated by the game title, the car is equipped with a turbo engine of the latest design, so users can enjoy extra power while driving.

‹PACKAGE DESIGN›



■1枚のイラストを、表面から裏面までの全面にレイアウトしています。和文ロゴタイプもアメリカ国旗の赤、白、青を基調に色指定レイアウトしてみました。

■The illustration covers both front and back surfaces. For the Japanese logo, we specified the base colors of red, white and blue as used in the US flag.



■これまでのアウトランにターボがついたことで、ターボのブースト圧を上げたときの感じを表現しました。ゲームの内容がアメリカ横断なので、フリーウェイを走っているシチュエーションにしました。標識（ルートNo.、地名など）は地図で確認しています。全体的に仕上がりが重くなるのをさけて、リアルにならないよう注意しました。

■As the word "turbo" is added to the original "Outrun" in the game title, I intentionally emphasized the image of a turbo with its heightened boost pressure. Since the object is to cross America, I set the situation of driving on freeways. I checked the signs (route number and names of places) using maps. In order not to overemphasize reaching the goal, I avoided making an image too realistic.

イラストレーター：渡邊アキラ
Illustrator: Akira Watanabe

◆使用画材　◆Drawing materials used
＊アクリル系絵具（リキテックス/アクリルガッシュ他メディウム類）、カラーインク、不透明水彩（デザイナースカラー等）
＊Acrylic paints (Liquitex, Acryl gouache and other mediums), Colored ink, Opaque paints (Designers' Colors)

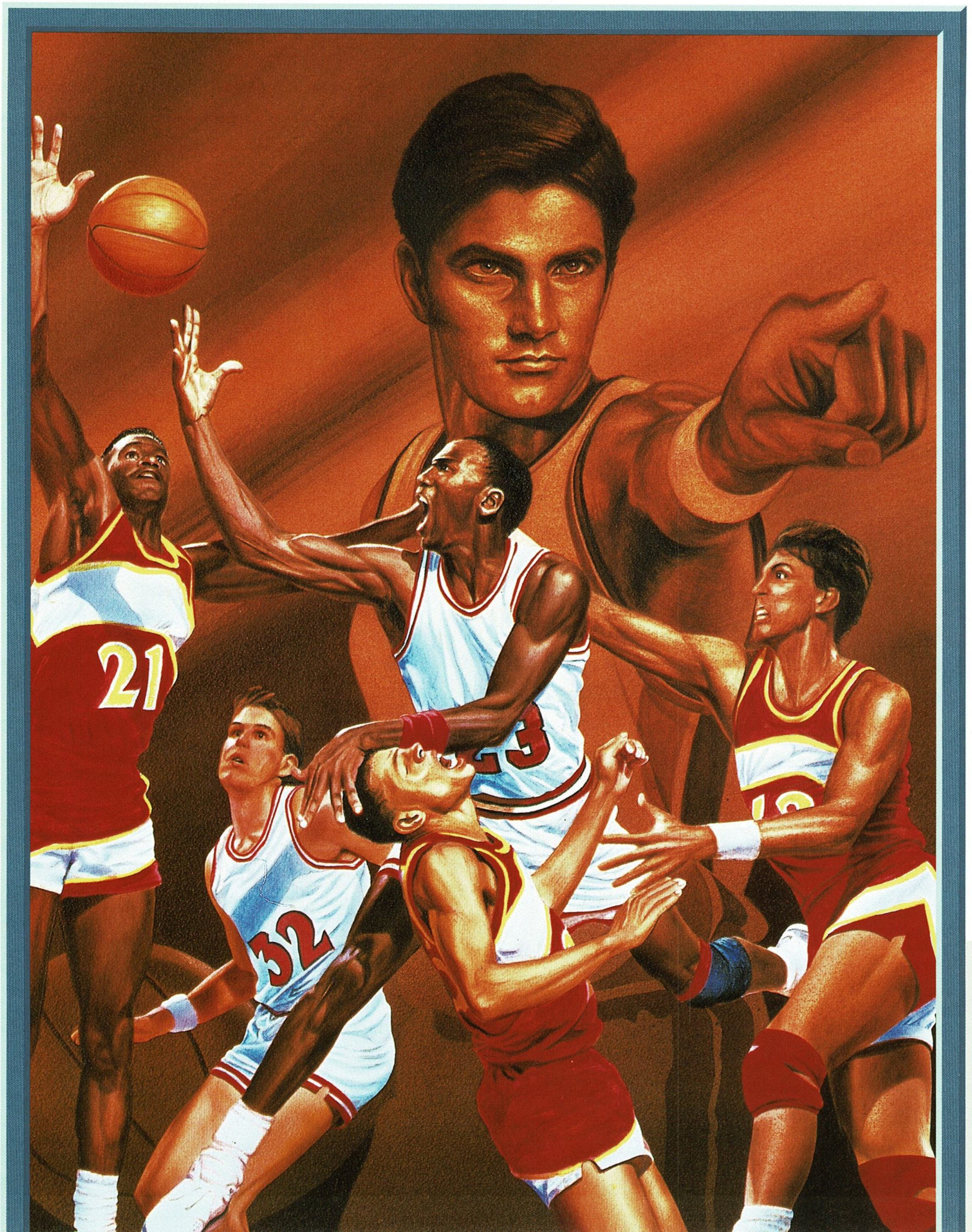
◆使用ボード　◆Boards used
＊クレセントボード #205
＊Crescent Board #205

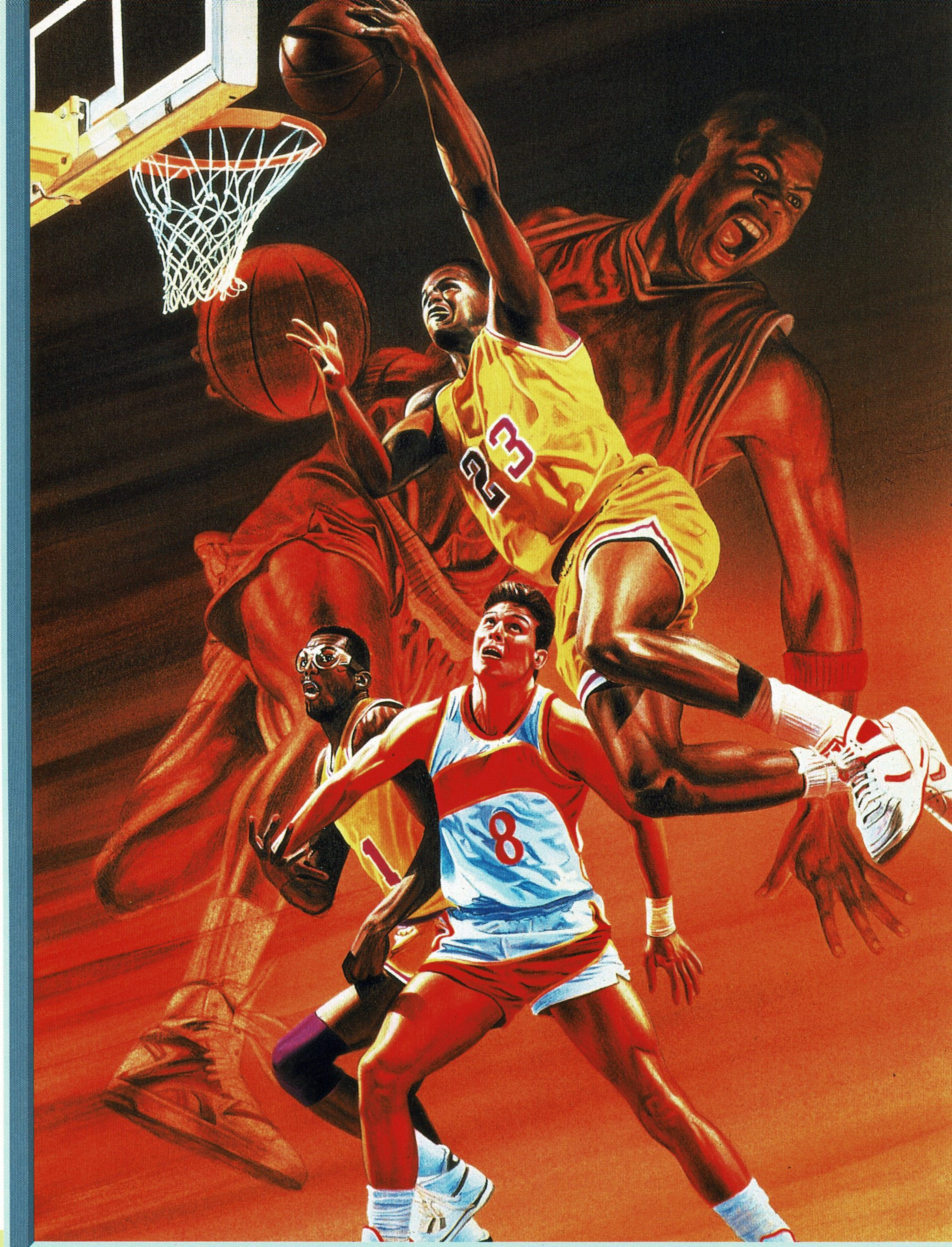
◆サイズ　◆Size
＊257 × 364mm



スーパーリアル バスケットボール

© SEGA 1990





■全体をセピア調におさえて人物の表情、手足の筋肉の動きを強調し、スピード感、躍動感が出るようにして、またスポーツ選手の緊張した一瞬の動きをとらえた形にして迫力ある画面になるように心がけました。

■ The main background color is sepia so that the expressions, movements of hand and feet muscles of the athletes stand out. In addition, the screens display the speedy and lively action as well as the quick movements of the athletes who are giving their all.

イラストレーター：米島義明（ROOM T）
Illustrator: Yoshiaki Yoneshima (ROOM T)

◆使用画材　◆Drawing materials used
＊ガッシュ、カラーインク、リキテックス
＊ Gouache, Colored inks, Liquitex

◆使用ボード　◆Board used
＊クレセントボード #310
＊ Crescent board #310



スーパーリーグ

© SEGA 1989

■野球というスポーツのダイナミックさ、真剣勝負というイメージを出すように努めました。また、迫力が出るようにも注意しました。

■I tried to express the dynamic power of baseball, as well as the atmosphere of a real game. I tried to express the forcefulness of the



game as well.

◆使用画材　◆Drawing materials used

＊アクリル系の絵具、色鉛筆、カラーインクなど

＊Acrylic paints, Colored pencils, Colored ink

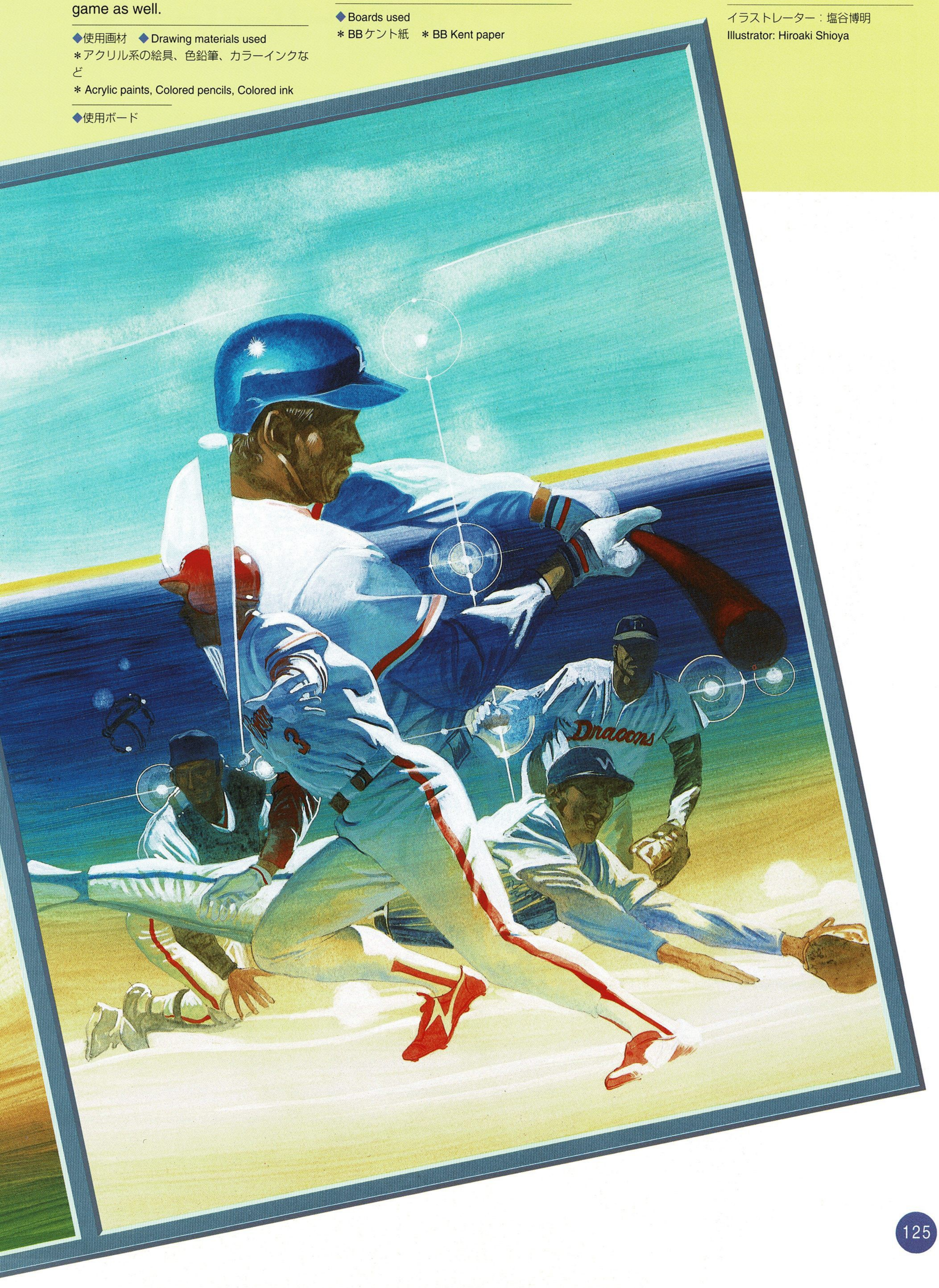
◆使用ボード

◆Boards used

＊BBケント紙　＊BB Kent paper

イラストレーター：塩谷博明

Illustrator: Hiroaki Shioya





プロ野球スーパーリーグ'91

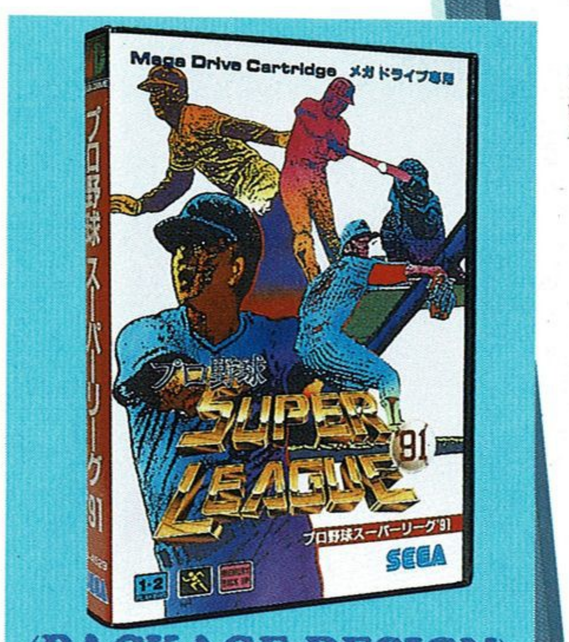
IBM BIS プロ野球公式記録使用

© 1991 SEGA

■専門はスーパーリアルのメカニックなので、写真を基にしたコラージュ風の作品という注文は面食らいましたが、学生時代の平面構成を思い出しながら描いてみました。

■ My specialized field is "super real" mechanics. So, I was surprised to receive an order of a collage-like work based on photography. Anyway, I enjoyed working on it utilizing the plane composition I learned in my school days.





〈PACKAGE DESIGN〉

■プロ野球12球団のそれぞれのチームカラーに影響を出さず、またプロスポーツの爽快なイメージを損なわないために白地を基調にレイアウトしています。

■ In deciding on a layout, I used white color as a base so that no influence might be given on the team colors of the existing twelve pro-fessional baseball teams. I also tried not to spoil the exciting image of professional sports.

イラストレーター：佐竹政夫
Illustrator: Masao Satake

◆使用画材　◆Drawing materials used
＊ホルベインカラーインク、ニッカポスターカラー　＊ Holbein colored ink, Nikka poster color

◆使用ボード　◆Boards used
＊ KMKケント（両面）
＊ KMK Kent (white on both sides)

◆サイズ　◆Size
＊ 364 × 525mm

THE PROFESSIONAL BASEBALL '91

© SEGA 1991



このゲームはプロ野球12球団からチーム名、選手名などの使用許諾を得ています。

■仕上がりサイズが小さいので、ピッチャーとバッターを重ねることによって緊迫感が出せるよう注意しました。バックの空もそれを助ける処理をしています。

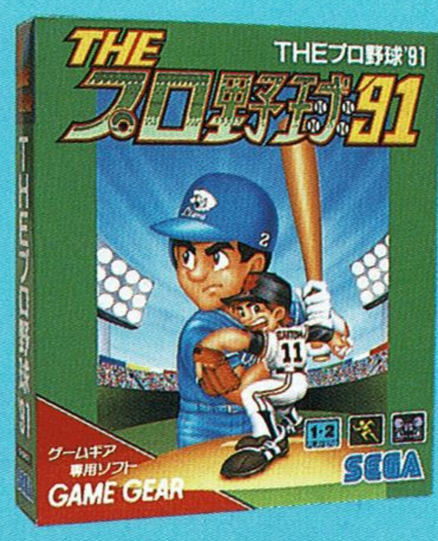
■As the size of the finished screen was small, I devised to overlap the pitcher and the batter so that a tense feeling might be expressed. I designed the sky in the background for the same purpose.

イラストレーター：
中村彰男（株式会社サンクリエーション）
Illustrator: Akio Nakamura (Sun Creation K. K.)

◆使用画材 ◆Drawing materials used
＊リキテックス、カラーインク
＊ Liquitex, Colored ink

◆使用ボード ◆Boards used
＊クレセント #215
＊ Crescent #215

◆サイズ ◆Size
＊ 257 × 364mm



〈PACKAGE DESIGN〉

■ごちゃごちゃさせるとわかりにくくなってしまいますので、野球ゲームのパッケージだとわかりやすくするために、メインイラストを全面に出したデザインにしました。

■I thought screens with too many things mixed up would be hard to recognize. Therefore, to make sure consumers recognized this as a baseball game package, I made the illustration fill the entire front surface of the package.



HYPER PRO BASEBALL

© 1992 SEGA

このゲームはプロ野球12球団からチーム名、選手名などの使用許諾を得ています。
IBM BIS プロ野球公式記録使用





‹PACKAGE DESIGN›

■これまでの野球ゲームのパッケージは全面イラストが多かったので、メインイラストをコラージュっぽいレイアウトにして、今までとは違ったイメージにしてみました。

■ Since full-scale illustration techniques have been so far used with conventional baseball game packages, I applied a collage-like layout to the main illustration to represent a different image.

■野球というスポーツの印象的なフォームを基本に人物を構成し、前年度の勝利球団のユニフォームカラーをメインに配色して、全体的に明るい色使いで表現してみました。

■ I designed the characters to bring forth the impressive image of pro baseball. I based the color scheme on the uniform colors of the previous year's championship team, and tried to keep the image bright overall.

イラストレーター：友部晴仁

Illustrator: Haruhito Tomobe

◆使用画材　◆ Drawing materials used
＊リキテックス、ホルベイン水彩絵具
＊ Liquitex, Holbein watercolor paints

◆使用ボード　◆ Board used
＊キャンバスボード　＊ Canvas board

◆サイズ　◆ Size
＊ 257 × 364mm

プロ野球スーパーリーグCD

© 1992 SEGA

IBM BIS 公式野球記録使用



‹PACKAGE DESIGN›

■メインイラストをコラージュっぽいイラストにして、ロゴとうまく合わせてレイアウトしました。ロゴが目立ってしまったような感じもあります。

■I applied a collage-like layout to the main illustration and tried to make a good combination with the logos. But I feel that the logos stand out too mach.

■イラストの構図はデザイナーから指定があったので、それに合わせて野球の投げ・打つ・走る姿を表現しました。

■Based on the designer's specifications for the composition of the illustration, I showed players throwing, hitting and running.

イラストレーター：大柴宗平
Illustrator: Sohhei Oshiba

◆使用画材　◆Drawing materials used
＊アクリル絵具、カラーインク
＊Acrylic paints, Color inks

◆使用ボード　◆Board used
＊クレセントボード　＊Crescent board

◆サイズ　◆Size
＊257×364mm



プロ野球ＧＧリーグ
PROFESSIONAL BASEBALL GG LEAGUE

© 1993 SEGA
(社) 日本野球機構、プロ野球12球団公認野球ゲーム
IBM BIS 公式記録使用

■特定の球団および選手名を使えないので、ユニホームカラーや顔に気を使いました。また、あまり今までにはない絵柄にしたいので、キャッチャーをメインに入れてコラージュ的な構成にしました。資料は、すべてメジャーリーグを参考にしています。

■I paid attention to the uniform colors and faces of the players because specific team names, colors and players' names could not be used. I focused on the catchers and adopted a collage-like layout to make a pattern which so far has not been used. All the reference materials are based on the major leagues.

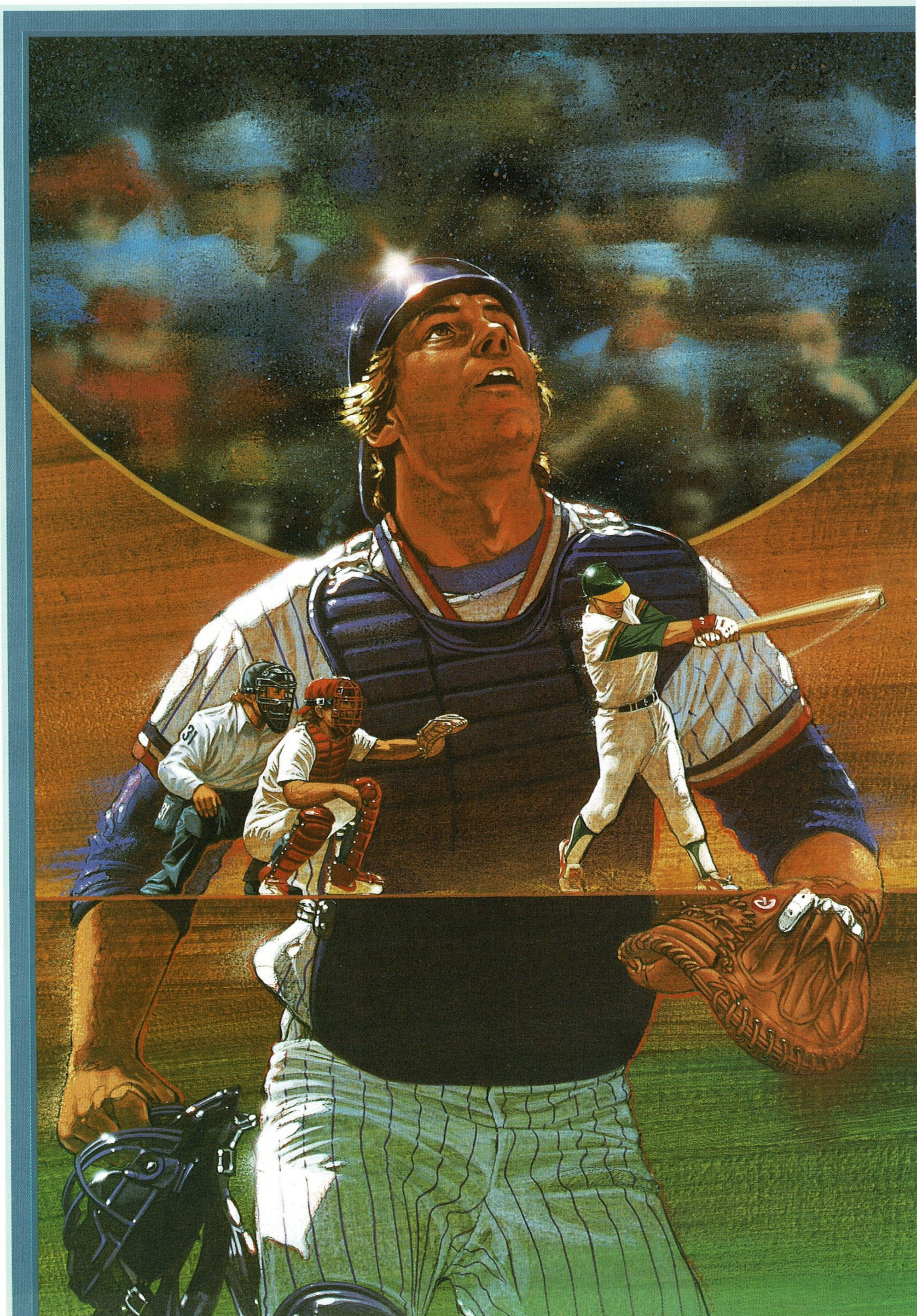
イラストレーター：

渡邉アキラ
Illustrator: Akira Watanabe

◆使用画材
◆Drawing materials used
＊アクリル絵具、カラーインク、パステル、カラーペンシル
＊Acrylic paints, Color inks, Pastels, Color pencils

◆使用ボード　◆Board used
＊クレセントボード＃１
＊Crescent board #1

◆サイズ　◆Size
＊257×367mm



シミュレーション& その他の扉

CHAPTER TITLE: SIMULATION& OTHERS

バハムート戦記™

BAHAMUT BATTLE ACCOUNT

© SEGA 1991

■ 8つの国に分かれた「バハムート」とよばれる大陸を舞台に、各国の支配者を操り、戦士や魔法使い、モンスターなどを使って戦わせ、大陸を統一していく、戦闘重視のファンタジー・シミュレーションゲーム。ゲームのシナリオが4種類用意され、また画面は戦略・戦術・戦闘の3種類がゲーム状況によって使い分けられる構成になっています。

■ This is a battle-oriented fantasy simulation game. The story of the game begins with the continent called "Bahamut" which is divided into eight countries. The player controls the rulers of those countries and makes them battle against one another using warriors, witches, wizards or monsters in order to unify the continent. The game includes four kinds of scenarios. Three different types of screens appear, depending on the game situation: strategy, tactics and battle.



イラストレーター：竜胆丈二（左）、塩谷博明（右）
Illustrator: Jyoji Rindou(left), Hiroaki Shioya(right)





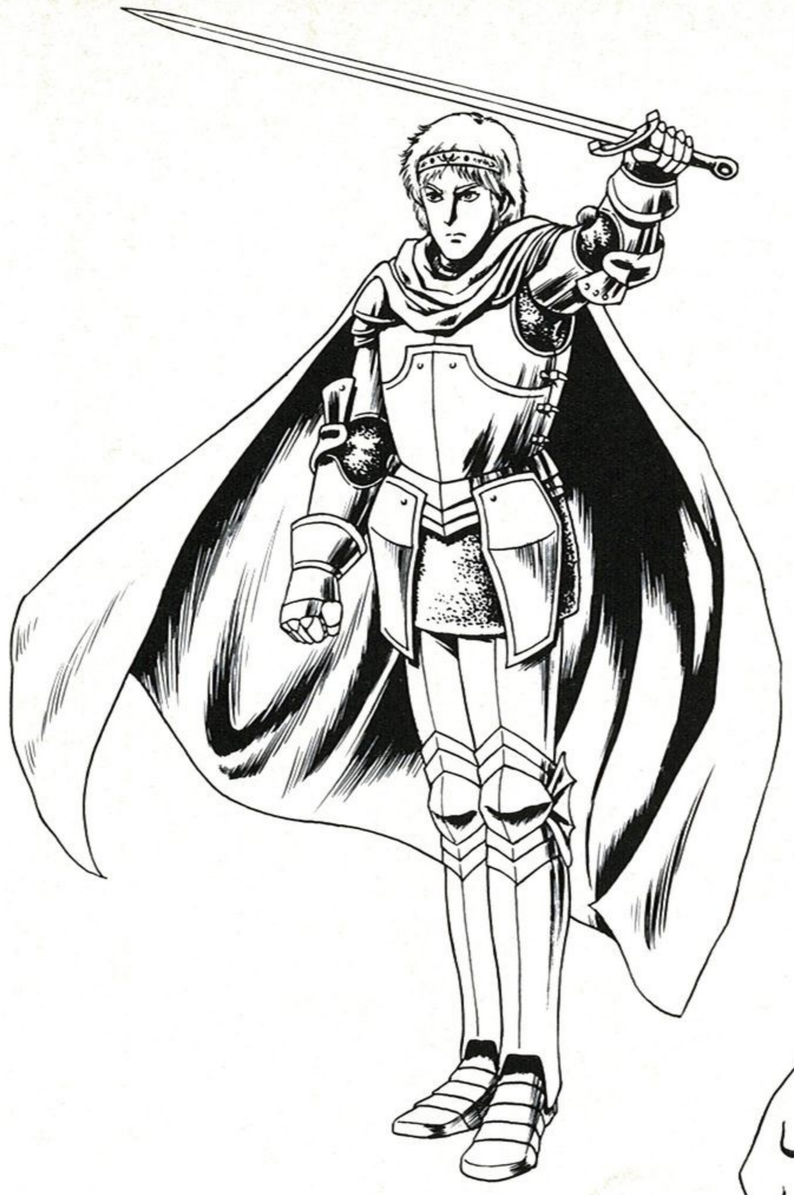
■表面は、善(空)と悪(地上のマグマ)の世界をドラゴンが飛ぶ構成にしました。ドラゴンのリアリティを少しでも表現しようと、簡単なミニチュアを紙粘土などで作ってみました。また、空間の広がりを出すことに努めました。裏面は、悪魔たちの集合をメインに、強力な闇の世界を表現しています。

■ In the front composition, a dragon flies over the worlds of good (sky) and evil (magma on the ground). I made a simple miniature with clay to represent the reality of the dragon. I also tried to represent space expansion. In the rear composition, I focused mainly on devils to represent the powerful world of darkness.

◆使用画材　◆ Drawing materials used
＊アクリル系の絵具、色鉛筆、カラーインク
＊ Acrylic paints, Colored pencils, Color inks

◆使用ボード　◆ Board used
＊ＢＢケント紙　＊ BB Kent paper

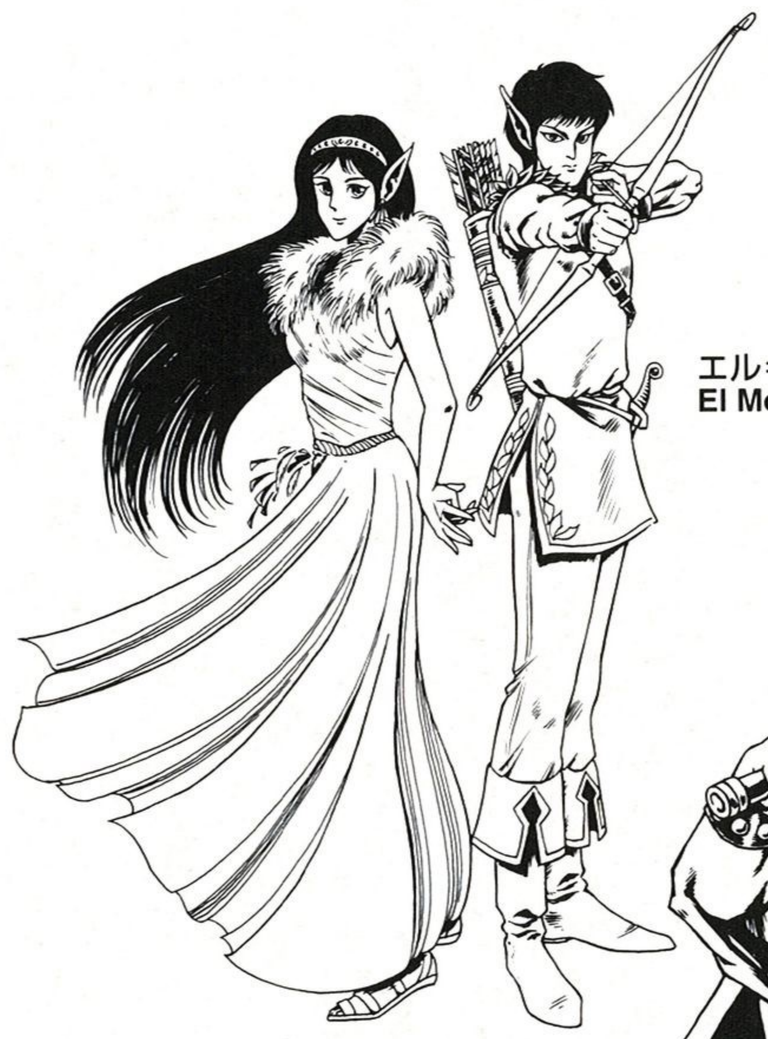
イラストレーター：塩谷博明
Illustrator: Hiroaki Shioya



バストラル＝バインドアウト＊
Bastoral Bindout



ジーク＝フォーリア＊
Sieg Folia



エル＝モア＊
El Moore

イラストレーター：竜胆丈二（＊印）
Illustrator: Jyoji Rindou (with ＊ marks only)



シェルファ＝フレイア＊
Sherfa Freia



ガイラム＝グリンダム＊
Gailam Grindam

■元来、モンスターなどを描くのが好きなので、楽しい仕事でした。これらのキャラクターを描くときは、カッコよく迫力があるポーズになるように注意しています。このゲームは優れた作品なので、そのよさが少しでも表現できるようにしました。

■I enjoyed my work because I like to illustrate monsters. I paid attention to making a dynamic pose whenever drawing those characters. I tried to show how great this game is.

イラストレーター
：竜胆丈二
Illustrator:
Jyoji Rindou

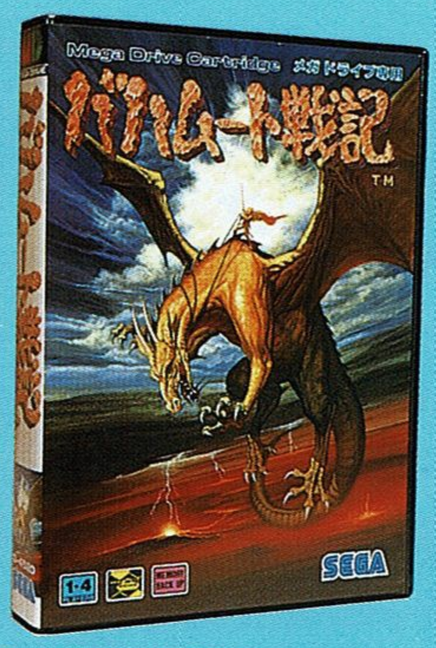






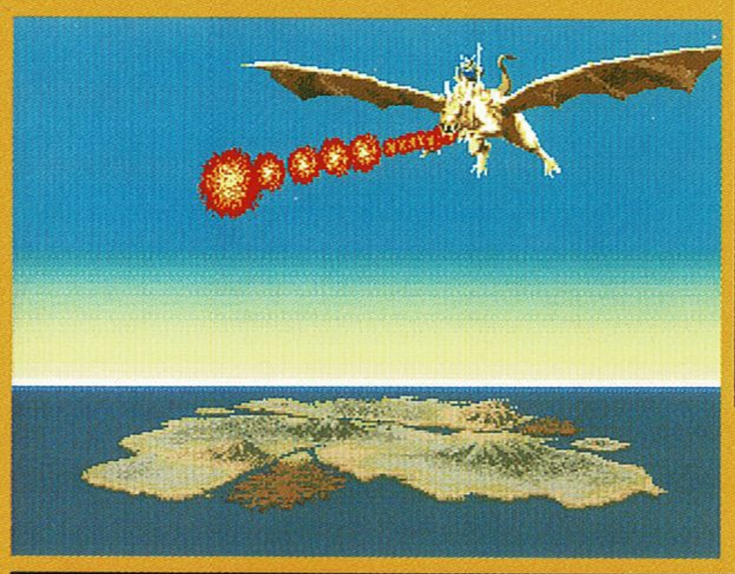


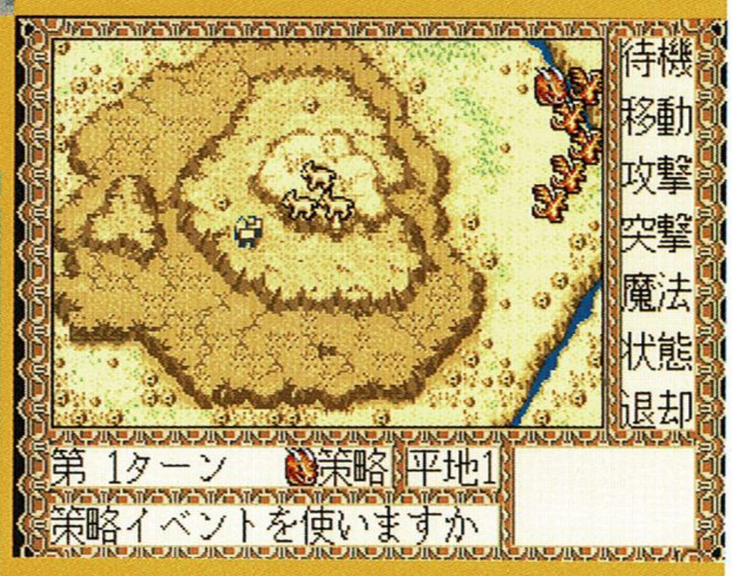
〈PACKAGE DESIGN〉



■イラストが最高のできなので、下手に加工せずイラスト本来の味を前面に押し出しています。もちろんゲームの象徴であるドラゴンのイラストを背表紙にも配しています。

■I made the best illustrations I could and emphasized their characteristics as they are. The dragon, a symbol of the game, also appears on the back cover.







〈SCREEN SHOTS〉

■ファンタジーの世界にある非現実性と、実際のモニター上に現れる絵のリアルさ（現実性）を両立させることに注意し、プレーヤーがはじめてプレイするとき、ゲームにすんなり入り込めるようなインパクトのあるアドバタイズ（デモ画面）の製作に力を入れました。

■In order to make compatible the nonreality in the fantasy world and the reality of pictures on the actual monitor, I put emphasis on making an impact advertisement (demonstration screen) to help the player become familiar with the game when playing for the first time.

HOUSE OF TAROT
タロットの館

© SEGA 1991



■従来のイラストに比べて、女性層にターゲットをしぼり特徴を出すことに留意しました。配色は中間色でまとめ、サーモンピンク、パープルを多用しています。線も細めを使い、やわらかい表現を狙っています。タロットのもつ神秘的なイメージと土着的なイメージの融合を上品に表現しています。

■Compared with conventional illustrations, it's clear that this game targets female users. Using neutral colors, I tried to combine mysterious and naive images and to express them in a slightly racy manner.

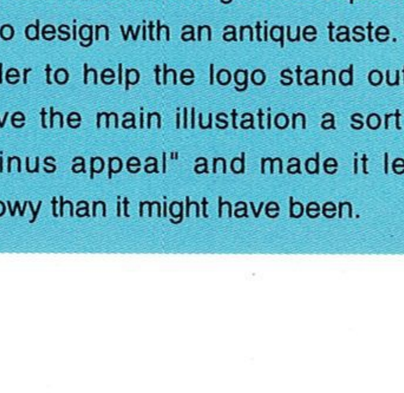
イラストレーター：株式会社日本システムサプライ
Illustrator: Japan System Supply Co,.

◆使用画材　◆Drawing materials used
＊水彩、丸ペン　＊Water colors, Round pens

◆使用ボード　◆Boards used
＊画用紙　Drawing paper

◆サイズ　◆Size
＊250×180mm

‹PACKAGE DESIGN›



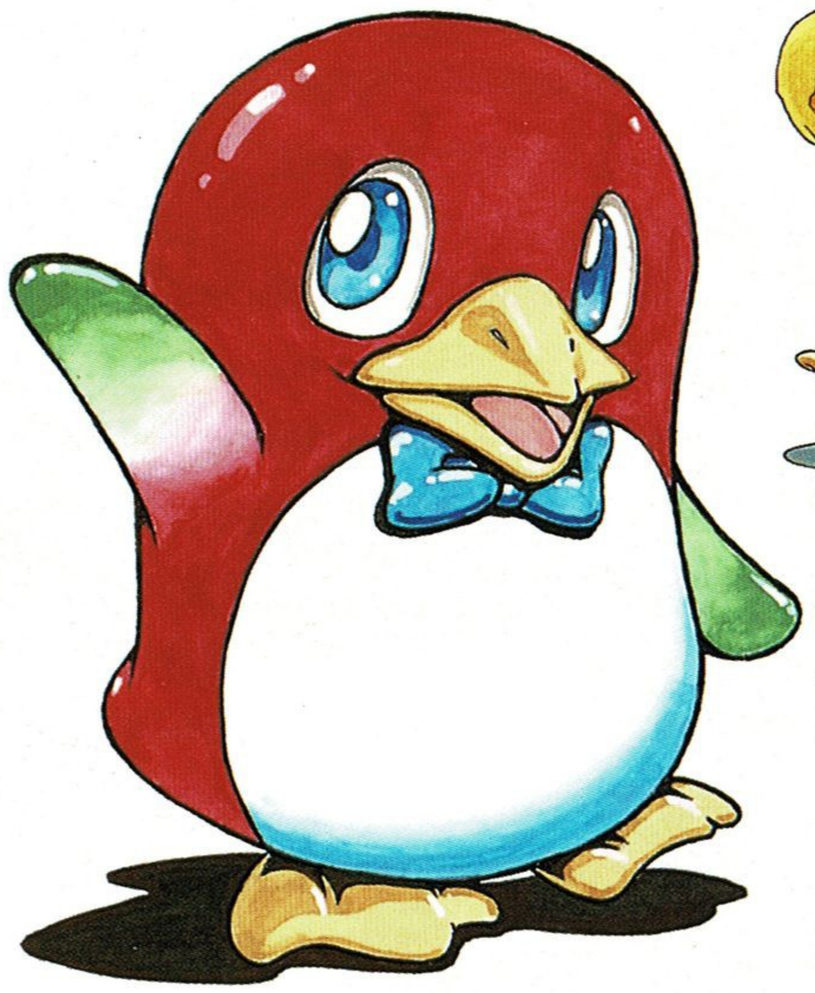
■レトロ調のロゴデザインで、古風な趣を狙ってみました。また、イラストが飛び出さないで、奥へ引っ込むようなマイナスのアピールをすることで、手に取ってもらえることを期待しました。

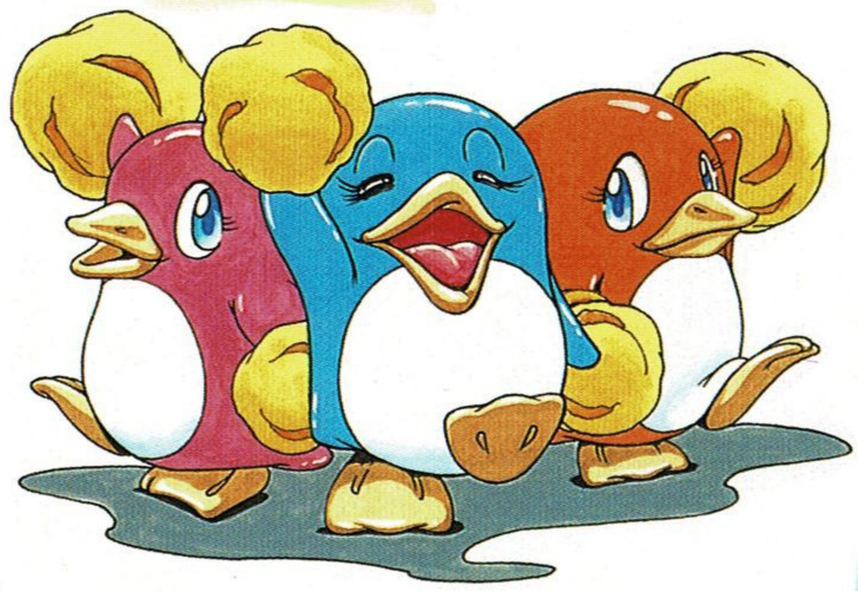
■I aimed at making a retrospective logo design with an antique taste. In order to help the logo stand out, I gave the main illustation a sort of "minus appeal" and made it less showy than it might have been.

ペンゴ

© SEGA 1988,1990







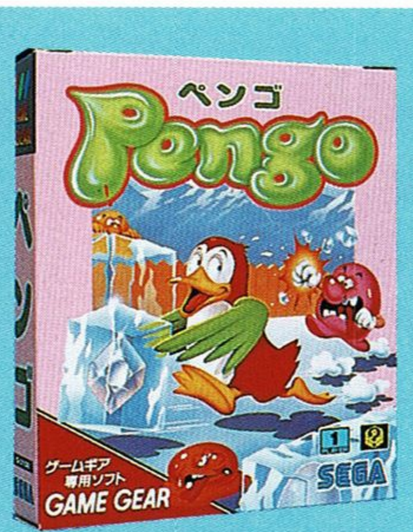
ペンゴ
Pengo

イラストレーター：セガ・デザイン設計部

Illustrator: SEGA Consumer Design Development Dept.

■主人公は、南極に住む「ペンゴ」という愛らしいペンギン。このキャラクターが、平和な南極に侵入してきたエイリアンの「スノービー」と闘います。スノービーは迷路状のフィールドにあるアイスブロックの中に卵を産み、仲間を増やそうとするので、そうはさせじとアイスブロックを押したり、壊したりとペンゴが大活躍。アクションの要素も加味し子供から大人まで誰もが楽しめるパズルゲームです。

■ The hero is a cute penguin named Pengo that lives in the Antarctic. This cute character fights with the opponent "Snowby" which invades Pengo's peaceful antarctic field. Snowby wants to lay its eggs in the ice block so that its force may be enlarged, but Pengo tries to push the ice block and destroy them. Full of exciting action, this is a puzzle game for anyone to enjoy.



‹PACKAGE DESIGN›

■ペンゴのボディーカラーをパッケージの色に反映させています。胴体の赤を地色のピンクに、翼の緑をゲームロゴに展開しています。

■The colors used to draw Pengo's body are reflected in the coloring of the package. The pink color for the ground and the green color for the game logo represent the Pengo's red body and green wings.

■セガにおけるペンギンをモチーフに使ったゲームのパッケージ制作はこれで5作目くらいかと思われますが、ペンギンのカラーリングが胴体（赤）・翼（緑）と反対色に決まっていて、絵にしづらかった記憶があります。また、ゲームの内容上なかなか絵になるシチュエーションがなくて苦心しました。

■ This is about the fifth time for me to take part in Sega's production of the game package with a penguin as its motif. It was already decided to use opposite colors for the penguin, red (for body) and green (for wings). And there were few situations in the game on which attractive pictures could be based. These were the points where I was rather troubled.

イラストレーター：渡邊アキラ

Illustrator:Akira Watanabe

◆使用画材　◆ Drawing materials used

＊アクリル系の絵の具（リキテックス／アクリルガッシュ、他メディウム類）、カラーインク、不透明水彩（デザイナースカラーなど）

＊ Acrylic colors (Liquitex / acryl gouache and other mediums), color ink and opaque water-colors (Designer's colors, etc.)

◆使用ボード　◆ Boards used

＊クレセントボード#205

＊ Crescent board #205

◆サイズ　◆ Size

＊217×191mm



クイズスクランブル スペシャル

QUIZ SCRAMBLE

© 1992 SEGA

イラストレーター：セガ・デザイン設計部
Illustrator: SEGA Consumer Design Development Dept.

◆使用画材　◆Drawing materials used

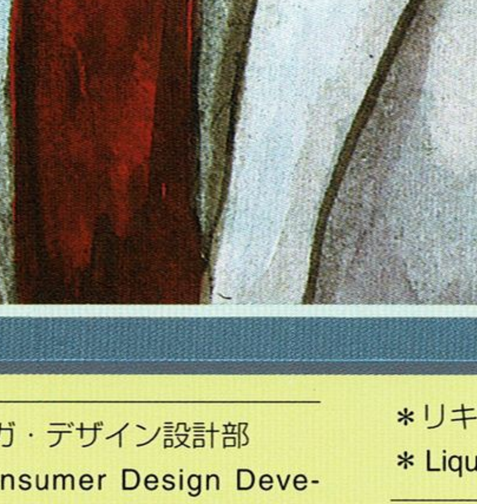
＊リキテックス、エアロフラッシュ
＊ Liquitex, Aeroflush

◆使用ボード　◆Boards used

＊イラストレーションボードコールドプレス中目　＊ Illustration board cold-pressed (medium texture)

◆サイズ　◆Size

＊ 250 × 250mm



‹PACKAGE DESIGN›

■メインイラストにいろいろ入っているので、レイアウトが大変でした。デザイン的には不満足なできになってしまいました。

■I myself don't think the design was very successful. The main illustration is very complex, which made the layout difficult work.



対戦麻雀　好牌（ハオパイ）



‹PACKAGE DESIGN›

■ゲームタイトルロゴに画面写真を切り抜いて使用してみました。パッケージイラストは、部分的に切り抜いて、ロゴとのバランスを取っています。

■The title logo was cut out from a screen shot. We have cut out parts of the package illustration so that it will balance out with the logo.

ORIGINAL GAME © ARC 1990



イラストレーター：渡邊アキラ
Illustrator: Akira Watanabe

◆使用画材　◆Drawing materials used
＊アクリル系絵の具（リキテックス/アクリルガッシュ、他メディウム類）、カラーインク、不透明水彩（デザイナースカラー類）
＊ Acrylic paints (Liquitex /Acrylic gouache, Other mediums), Colored inks, Opaque water colors (designer's colors)

◆使用ボード　◆Board used
＊クレセントボード #205
＊ Crescent Board #205

◆サイズ　◆Size
＊ 224 × 198mm

あとがき

■現在、ゲームパッケージとイラストレーターとの関係は、ユーザーにとっては、無視できない存在になりつつある。

■初期の頃は、ゲームソフトパッケージに対する価値観およびデザイン感やイラストは、あまり重要視されず、ユーザー側もさほど気にとめぬ意識を保ってきた。しかし、ここ数年においては、ユーザー側にとってのゲームソフトとパッケージに対しての位置づけはひとつの商品として認識されつつあるとともに、ゲームソフトパッケージもトータル的な視点としてとらえられ、視覚伝達であるとともに、商品であることが明確になってきた。本来、他企業においては、パッケージは商品の重要な顔であり、ＣＩ戦略とも認識される位置づけの現状であるが、ゲーム業界でのパッケージへの認識は、さほどシビアなものではなかった現実がある。しかし、年々ゲームジャンルおよび同種類の多さによって差別化とクオリティが要求され、ゲーム企業とユーザーとの間に共通価値観が求められてきた。その現状に対してゲームパッケージ制作は、ゲームソフト開発側、パッケージデザイン側、イラストレーター側の三者との間でのコンセプト、イメージ、ストーリー性で明確にコミュニケーションを取る必要性が求められ、三者の目的意識の統一が要求されてきた。その結果しだいで、ゲームパッケージの成功か否かが決まることが多くなってきている。しかし、現実的にはイラストレーターのゲームソフトに対してのイメージおよび力量によって商品の価値観や魅力が大きく変わり、パッケージの存在感がクローズアップされることが多い。ユーザーがイラストに視覚的に求めるのは、ドラマ性やストーリー性といったことはもちろんのことではあるが、パッケージイラストを視覚的にとらえてどれだけの感動と想像がイラストとユーザー間に一体化、共鳴できるかが大事なことである。

■ゲームパッケージデザインは、時代とともに進化および変化していかなければならない視覚伝達であり、それに携わるクリエイターおよびイラストレーターも時代の流行によって、商品の目的意識を常に明確にしていかねばならない。

セガ・研究開発部

Afterword

■Today the role of the illustrator in game packaging has evolved into something consumers cannot afford to ignore.

■In the past, not much importance was attached to game software package design, illustration and their incorporated values, and consumers have tended not to be too concerned with these things. But over the past few years, the relationship between game software and its packaging has come to be seen as one of the attractions for the consumer, and game software packaging is now regarded from an all-around point of view as not just a means of visual communication but a distinct product in its own right. In most industries packaging plays a vital role in conjuring up a particular corporate image by serving as the "face" of the product, but the fact is that the game business did not used to concern itself with how it packaged what it sold. Recently, however, differentiating products and boosting their quality have become essential tasks as more and more game genres and competing products hit the shelves every year, and a need has arisen to establish a set of values game software companies and consumers can share. In order to meet this challenge, those involved in creating the package design — the software developer, the package designer and the illustrator — must work together to get across a definite concept, image and story. This means they have to agree on a single objective for the package design. What they come up with can often make or break a particular product. In the real world the appeal of a product and the values it communicates can vary tremendously depending on the imagination and ability of the illustrator in the case of game software, and the impact of the package design gets a good deal of attention. What the consumer is looking for in a game software package illustration are things like drama and narrative, but equally important is the degree of excitement and imagination generated interactively on a visual plane between the illustrator and the consumer.

■Game package design is a means of visual communication that must evolve and change with the times, and the creative artists and illustrators in the field need to constantly redefine what exactly the product is for in order to keep up with the trends of the day.

SEGA Research and Development Dept.

SEGA

TVゲーム原画ギャラリー

発行 1994年8月25日初版第1刷発行

編集 グラフィック社

装丁 大竹左紀斗

本文デザイン 大竹左紀斗＋矢田勝美

企画編集 大田 悟

翻訳 株式会社ウイン

株式会社バベル・インターナショナル

編集協力 株式会社セガ・エンタープライゼス

校正 アレフ

発行者 久世利郎

発行所 株式会社グラフィック社

〒102 東京都千代田区九段北1-9-12 谷内ビル

Tel.03-3263-4318 Fax.03-5275-3579

印刷・製本 錦明印刷株式会社

本文出力 錦明印刷株式会社

手動写植 長久雅行

乱丁・落丁はお取り替え致します。

ISBN4-7661-0772-1 C3071

SEGA

Video Game Illustrations

Published by GRAPHIC-SHA



©SEGA

Video Game Illustrations



定価3,000円[本体2,913円]

9784766107722

1913071030007

ISBN4-7661-0772-1

C3071 P3000E

Publication Authorized by Sega Enterprises, Ltd.
Sega Enterprises, Ltd. reserves all rights on illustrations and literatures contained herein except those specifically belonging to third parties.

©SEGA

定価3,000円[本体2,913円]

9784766107722

1913071030007

ISBN4-7661-0772-1

C3071 P3000E

Publication Authorized by Sega Enterprises, Ltd.
Sega Enterprises, Ltd. reserves all rights on
illustrations and literatures contained herein
except those specifically belonging to third parties.

©SEGA

